GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

NOVEMBRE 1991
LIRE 5.000

OSSIER

IL RICHIAMO DI CTHULHU

UMETTO

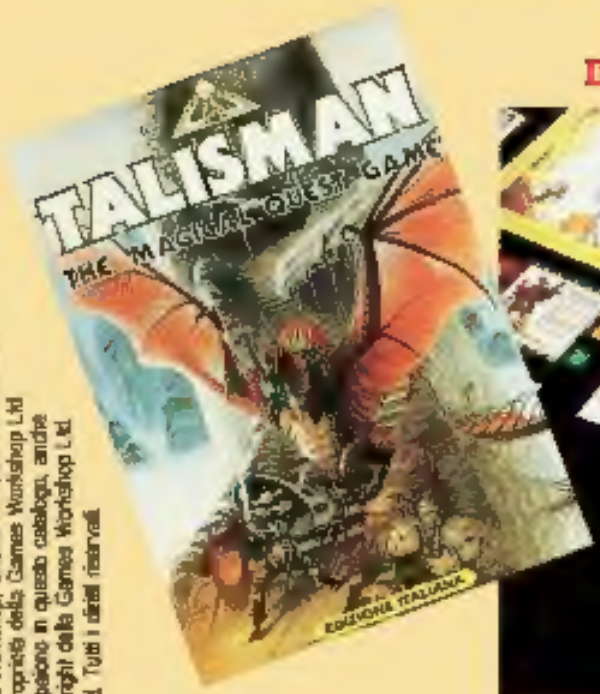
LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE

Giorgio

TALISMAN

Art. G-206 - Gioco da tavolo da 2 a 6 giocatori

VAI ALLA CONQUISTA DEL TALISMANO
IN UN MITICO MONDO DI DRAGHI E MAGIA!



Advanced Heroquest, Talisman, Games Workshop, Citadel Miniatures e il castello Citadel sono tutti marchi registrati di proprietà della Games Workshop Ltd
Tutte le immagini dei prodotti che compaiono in questo catalogo, anche se esigui su concessione sono copyright della Games Workshop Ltd
Copyright Games Workshop Ltd. Tutti i diritti riservati

ADVANCED HEROQUEST

Art. G-571 - Gioco da tavolo da 1 a 5 giocatori

ENTRA IN UN FANTASTICO MONDO PIENO DI MOSTRI, EROI E TESORI.

Realizzati su licenza GAMES WORKSHOP e distribuiti in esclusiva da:

RIPA sas - Via Mondovì, 5 - 20132 MILANO

Tel. 02/25.69.180 - Fax 02/25.90.965

ANNO 1 NUMERO 2
NOVEMBRE 1991

SOMMARIO

News - pag. 4
Dossier - pag. 11
Il richiamo di Cthulhu
Avventura - pag. 27
Il faro sull'eternità
Avventura - pag. 33
L'incantesimo di Vodoo
Fumetto - pag. 43
Leggende delle contrade dimenticate:
La stagione delle ceneri
Rubriche - pag. 50

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Ghiddi
Coordinamento Redazionale
Luca Oleastri
Redazione Centrale
Marcello Manzoli
Roberto Di Meglio
Simone Ferrozzi

Hanno collaborato: Andrea Bartoli, Tim e Mirco Cavalino, Simone Gatti, Luca Gilliano, Nicola Manganelli, Gianni Maseni, Fulvio Nardini, Salvatore Pistucci, Mirko Tavosanis & Ugh Turchetto.
Contributi visivi: Andrea Accardi, Andrea Baricordi, Paolo Parente, Lucia Poli.
Copertina: Giuseppe Palumbo (Special thanks to Kelley Jones)

Si ringraziano i negozi Strategochi di Viaggiare e Orsa Maggiore di Modena per il materiale gentilmente a disposizione.

Credits: LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE: «La stagione delle ceneri» © 1987 Bruno Chevalier (testi) e Thierry Ségur (disegni). © 1987 GUY DELCOURT PRODUCTIONS. Edizione italiana © 1991 Glamour Press, Bologna. Traduzione: Giancarlo Cadonti, lettering: Andrea Accardi.

KAOS, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna in corso. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

Il virus HPL ha colpito ancora. Questa terribile epidemia, che tende a colpire in modo pressoché istantaneo intere redazioni (si sussurra che anche innocui oggetti come foglietti per appunti, penne biro e gomme già masticate possano essere veicoli per il tremendo HPL), ha fatto sentire la sua nefasta influenza anche tra la fauna che popola le caverne di KAOS (B2).
Ancora allo studio di illustri demonopatologhi è la sintomatologia del morbo, che sembra tra l'altro suscitare una insana passione per i gatti e una morbosa affezione alle anziane zie. L'effetto più tremendo accusato dai redattori, e più temuto dai lettori, è comunque la tendenza a sproloquiare, inserendo nel proprio lessico locuzioni come 'orrori che si celano nelle pieghe del tempo e dello spazio', 'orride creature del Mito', 'cupi misteri di cui l'uomo non dovrebbe venire a conoscenza', 'orrore cosmico che giace nelle profondità oceaniche, spaziali, temporali, dimensionali', 'universo meccanicistico e immerso nel caos', 'la cosa immonda', 'le parti più oscure, dolorose e soprattutto arcane del creato'.
Due soli individui di nostra conoscenza sembrano essere completamente immuni al contagio: Ugh, l'orchetto redazionale (che dice che lui l'HPL l'ha avuto da piccolo) e Stefano Benni che, messo di fronte alla necessità di descrivere un mostro orribile oltre ogni dire, se l'è cavata così:
-Era talmente mostruoso che la sua mostruosità era indescrivibile:
era alto circa -
con una bocca enorme dentro la quale -
e dalle zanne gli colava una -
mentre i tentacoli mostruosi -
e sul dorso portava -
gli artigli delle sue zampe enormi sembravano -
un muco mucillaginoso gli riempiva -
e la coda simile a -
mentre numerosi aculei -
e la ferocia che gli si leggeva negli occhi era -
e avanzava lanciando un grido paragonabile -
e già si stava accingendo con la orribile proboscide a...
quando...»
Tra parentesi: questa citazione è da *BAOL*, del suddetto Benni (Feltrinelli Editore).
Se non l'avete letto procuratevi una cospicua quantità di - fate - e poi trovate qualcuno che ve lo presti (ehm... volevamo dire... andate a comprarlo).
E' uno dei pochi esempi di fantasy satirica (o satira fantastica?) sulla piazza, dopo *I viaggi di Gulliver* e *Pinocchio*.

Esuuritissimamente vostri,
i redattori.

NEWS

IN CANTIERI

ITALIA

Dopo il successo di una iniziativa analoga, legata alla battaglia di Austerlitz, l'associazione **Società Aperta**, in collaborazione con **Agonistika**, ha realizzato un interessante prodotto (autori Nicola Zotti e Riccardo Affinati) sulla battaglia di *Zama*. Si tratta in pratica di un doppio gioco: uno è una simulazione tradizionale su mappa esagonata, l'altro una specie di saggio/librogame che consente di mettersi nei panni dei comandanti in capo (Annibale e Scipione) per comprendere l'effetto di alcune decisioni cruciali sull'esito della battaglia. L'uscita è prevista per dicembre.

La **Dag Production** annuncia l'uscita di un nuovo modulo di avventure per *Il gioco di ruolo di Dylan Dog* entro la fine dell'anno. Intitolato *Richiamo dall'Inferno*, includerà tre scenari ambientati in Italia. Il prezzo non è stato ancora definito. Già disponibili nei negozi sono invece il supplemento *Alta Società*, con due avventure che hanno come sfondo la Londra 'bene' per un totale di 48 pagine, e lo *Schermo per l'Arbitro*. Questo accessorio include, oltre allo schermo propriamente detto con tutte le tabelle, anche un breve scenario.
Intanto le vendite delle regole base hanno raggiunto le 6.000 copie in soli sei mesi, e si parla già di una terza ristampa.
Ancora incerta è la realizzazione di un supplemento dedicato a un altro eroe di casa Bonelli, *Martin Mystère, detective dell'impossibile*, che sembra comunque abbastanza probabile.

Sta per uscire un nuovo scenario per *Dungeons & Dragons*: il modulo *B10 L'oscuro terrore della notte*, tradotto dalla **Editrice Giochi**. Incluse nella confezione si trovano una mappa-poster e miniature in cartoncino per i personaggi e i loro avversari, che insieme consentiranno di giocare alcune fasi salienti dell'avventura in modo quasi tridimensionale. Non è ancora stata decisa la data di pubblicazione del secondo *Atlante*, dedicato agli *Emirati di Ylaruam*, che dovrebbe comunque essere pronto entro la fine dell'anno.
A rettifica di quanto scritto nello scorso numero, dobbiamo precisare che la casa editrice milanese non ha ancora preso nessuna decisione in merito all'uscita in lingua italiana della quarta edizione di D&D, forse a causa della tiepida accoglienza riservata al prodotto dagli appassionati: le principali critiche sono rivolte alla scarsa qualità 'fisica' delle componenti del gioco, che verrebbe comunque migliorata in un'eventuale versione nostrana.

La pubblicazione di nuovi libri-gioco da parte della vivace **E-Elle** non sembra subire battute di arresto. Questo mese è il turno del quinto volume della serie "Sherlock Holmes", *Dinamitardi*, del sesto di "Time Machine", *La spada dei samurai*, e del quindicesimo della celeberrima saga di "Lupo Solitario". In tasca anche la prima espansione per il GdR fantastorico *I cavalieri del Tempo*, che vi avevamo annunciato in sospeso già nello scorso numero: *La tavola e historia di Cristobal Colon*. Nel corso di dicembre, usciranno invece le traduzioni dei primi due librigame della collana della **Icon Crown Enterprises** dedicata alla "Terra di Mezzo", il mondo in cui si svolge *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien.

La **Editrice Proxima** esordisce con un volume dedicato ai giochi di ruolo, *In principio era il drago*, scritto da Luca Giuliano, uno degli autori de *I cavalieri del Tempo*. Il libro conterrà una introduzione, con consigli vari per arbitri e giocatori, e duecentocinquanta schede con le caratteristiche di altrettanti GdR, italiani e (soprattutto) stranieri.

Nel prossimo numero di **Rune** troverete l'usuale abbondanza di avventure (per *D&D*, *Kata Kumbas* e *Runequest*) e uno scenario cyberpunk in solitario. Come 'gadget' avrete una serie di 'geomorfici', ovvero mappe prestampate sulle quali fare muovere le miniature. Al tutto aggiungete una serie di recensioni sul ciclo di *Merlino* di Mary Stewart, su *Kata Kumbas* e *Pendragon*. Ma la vera novità della **Sintagma** è la pubblicazione di *Ars Magica*, GdR di produzione americana assai raffinato. Sono annunciate numerose espansioni.

Dopo i numerosi prodotti dei mesi scorsi, ancora altre novità giungeranno entro la fine dell'anno dalla **Stratelibri**. La prima è *Fantasy Warfare*, già da tempo annunciato: 102 miniature di plastica raffiguranti nani e orchetti, 140 segnalini in cartoncino, accessori vari e regole di gioco per questo wargame fantasy tridimensionale che si presenta come una delle uscite più interessanti del 1991. La seconda è un supplemento per *Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli*, la traduzione di *Goblin Gate e il nido dell'aquila*. Il modulo descrive l'area abitata dagli orchetti nelle Montagne Nebbiose e contiene numerosi spunti per creare avventure ambientate in questa zona. Nei negozi, a breve scadenza, anche due espansioni per *Il richiamo di Cthulhu*. *Il manuale dell'investigatore* è la traduzione di una divertente guida per il perfetto investigatore, apparsa per la prima volta in *Terror from the Stars* (Chaosium). Anziché riproporlo nella sua veste originale, la **Stratelibri** pubblicherà questo materiale sotto forma di un libretto. L'altro supplemento per RuC è un modulo contenente due avventure di ambientazione sovietica (scelta, evidentemente, con notevole tempismo), *I segreti del Kremlino*. Il primo scenario è la traduzione di uno pubblicato dalla **T.O.M.E.** e ci porta nella Mosca del 1930; il secondo è, invece, un inedito 'Made in Italy', dalla mano 'top-secret' (da lo spik inglisc?).

IN THE WORLD

Il successo di Cyberpunk 2020 della **Talsorian** comincia a suscitare l'interesse delle piccole case editrici: la **Atlas Games** ha infatti predato la prima di una serie di avventure per questo gioco di fantascienza, *Arasaka Dataworm*.

Dalla **Avalon Hill** il primo supplemento, che si preannuncia esilarante,

del demenziale GdR *Tales of the Floating Vagabond: Bar Wars*. Capitan Carnage e Miss Missile devono impedire ai sociopatici cibernetici di distruggere tutti i bar della galassia! Non sia mai detto!

Dalla **HTRC**, produttrice della mitica quadrilogia di *Macho Women with Guns* arriva un gioco di ruolo di ambientazione fisica, post-olocausto, *Warpworld*: nella Terra del 2512 gli dei sono reali, così come i poteri psionici, mentre la tecnologia scivola verso il medioevo.

Dopo l'eccellente *Horror on the Orient Express*, una scatola piena di materiali, tra cui mappe in scala per le miniature, passaporti, adesivi per valigie e ben quattro libri, per un totale di 228 pagine di avventure, arriva dalla **Chaosium** un altro supplemento per *Il richiamo di Cthulhu*: *Kingsport*. In questo volume benvenuto di 128 pagine scoprirete tutti gli oscuri segreti dell'omonimo villaggio di pescatori del Massachussets, descritto da Lovecraft nel racconto *La ricorrenza* (The Festival). In inglese.

Dopo la chiusura di "Dragonlance" e di "Forgotten Realms", terminate rispettivamente con i numeri 34 e 25 a causa dello scarso successo di vendite, giunti contati anche per gli altri famosi basati su *Advanced Dungeons & Dragons* pubblicati dalla **DC Comics**. La testata guida, appunto "Advanced Dungeons & Dragons", chiude con il suo numero 40 (ovviamente ancora non decisa la data di chiusura per "Spelljammer", l'ultima nata, che non dovrebbe comunque avere vita molto lunga, dato che è già stata cancellata dalla lista degli abbonamenti).

Un'altra aggiunta alla nuova serie di giochi della **Games Workshop**, dopo i mega-scatoloni a cui ci aveva abituato, la casa britannica è passata a confezioni più agili (ed economiche) e con regole ancora più semplici. L'ultimo arrivato è *Kremando*, una versione ridotta del già famoso *Blood Bowl*, in cui orchi, nani, elfi e umani si affrontano in una sanguinosa parodia del football americano. Per i giocatori di *Warhammer Fantasy Role Play*, sono in arrivo le ristampe, con copertina brossurata e prezzo più abbordabile, del modulo di avventura *Warhammer Campaign* e del supplemento *Warhammer City*.

Per il gioco di ruolo supereroistico *Champions*, uno dei più famosi in questo genere, la **ICE** pubblica una antologia di avventure, *Champions Presents #1*. Per *Middle Earth Role Playing* arriva *Minas Ithil*, 120 pagine che descrivono la città omonima del regno di Gondor: tre avventure e una grande mappa completano il tutto.

Dopo il gioco da tavolo, era forse inevitabile (e auspicabile) che la **Leading Edge** producesse un GdR basato su *Aliens* (quello con la 's' finale!) si presenta come un libro di circa 200 pagine. Hicks & Co. vi aspettano per spaventarvi un po' di alieni, non mancate all'appuntamento!

Se volete sapere tutto su fantasmi e case infestate, *Apparitions*, il più recente supplemento per *Call*, uno dei giochi dell'orrore meglio riusciti, farà al caso vostro. La casa produttrice è, ovviamente, la **Mayfair**, che ne ha acquisito i diritti dopo il fallimento della **Pacesetter**. È compreso lo scenario *The Visitation*.

La **Talsorian** continua inarrestabilmente a sfornare espansioni per il suo *Cyberpunk 2020*: *Eurocontra* è un libro di 80 pagine, con tre avventure, in cui viene descritta l'Europa prossima ventura. Scopriremo finalmente come ci vedono gli americani! *Cyberpunk Corp Book #1* è il primo di una serie che descrive in dettaglio le corporazioni che dominano il mondo del XXI secolo. Usabile in tutti i GdR di ambientazione moderna o futuristica è invece *Manual of Modern Arms*, completo di descrizioni, illustrazioni e statistiche di gioco.

I supplementi dedicati a *Gurps*, il gioco di ruolo 'generico' della **Steve Jackson**, sono ormai innumerevoli. Gli ultimi sono *Old West*, dedicato a... be', potete immaginarlo; *Ufo*, basato sul bestseller (in America) omonimo di David Brin; *Time Travel*, in cui vengono introdotti i viaggi nel tempo; *Camelot*, espansione per giocare nell'epoca dei cavalieri di Re Artù; e infine una raccolta di scenari *Fantasy Adventures*.

Tra le tante novità proposte dalla **TSR** spiccano due interessanti prodotti per *Advanced D&D: Dark Sun*, il modulo campagna che descrive una nuova ambientazione per avventure e romanzi, un mondo fantasy desertico, quasi post-apocalittico dominato da crudeli re-stregoni, e *The Complete Dwarves Handbook*, un'espansione che permetterà agli amanti dei nani di caratterizzare ulteriormente i personaggi di questa razza. In arrivo anche il volume più atteso dell'anno: la *D&D Cyclopedia*, un volume di oltre 300 pagine che sintetizza le regole più importanti dei quattro manuali di regole che costituivano la precedente edizione.

Dalla **West End** una avventura per i possessori di *Torg*, che si distingue per la cospicua componente narrativa, realizzata dallo scrittore Dan Greenberg, autore di *Nanny*, il romanzo da cui è stato tratto il film *L'albero del male*. Se invece possedete, e arbitrate, *Star Wars* potreste comprare *Star Wars Gamemaster Kit*, che include lo schermo, un'ambientazione per una campagna e altro ancora.

KOMPUTER

La **Simulmondo**, nota software-house di Bologna, ha messo in distribuzione da pochi giorni *Italian Night 1999*, un'avventura interattiva di sapore 'cyberpunk', inizialmente per Amiga e PC, ambientata in una futuristica Milano. A breve scadenza seguirà *Dylan Dog: gli incubi*, un arcade/adventure basato sul famoso investigatore dell'incubo, tratta dal più del mitico albo n°5 di "Dylan Dog". L'attesissimo *Dylan Dog: gli incubi* sarà disponibile per gli standard Amiga, Atari, PC e C 64. Sempre per quanto riguarda *Dylan Dog* la Simulmondo sta preparando anche un vero e proprio adventure basato sull'episodio *Attraverso lo specchio*, che con tutta probabilità verrà commercializzato il prossimo anno.

NEWS

Q RIVISTA

COBALTO

Una piccola curiosità etimologica: il cobalto si chiama così perché, secondo una leggenda, i minatori che trovavano questo minerale, mentre cercavano l'argento, credevano che la dispettosa sostituzione fosse fatta da coboldi (fonte: Zingarelli). Quante altre parole hanno una origine fantastico-leggendaria? Se ne scoprite, fatecelo sapere! Le risposte più curiose verranno ricompensate con un fantastico NON-PREMIO di KAOS!

OOPS!

Prima lettera ricevuta dalla redazione:
Data: 10 ottobre 1991
Oggetto: KAOS n.1 pag.21 riga 7
...**americano**... ???
...lo scrittore **americano**... ???
...lo scrittore **americano** J.R.R. Tolkien... ???
Dio salvi la Regina!
(Christian Rainer e Riccardo Sartori)
Non si può dire che il pubblico di Kaos non sia attento... infatti come tutti sanno Tolkien è inglese, seppure di nascita sudafricana. Urgh. Forchetto, responsabile dello scherzo, è stato costretto ad ascoltarsi un quartetto di Vivaldi dal vivo (incatenato) per 12 ore di seguito.

UNA RICERCA SUI GIOCATORI

Il gioco di ruolo conta ormai milioni di giocatori in tutto il mondo. In diciassette anni dalla sua prima apparizione sono stati ideati circa 250 sistemi di gioco diversi e sono state esplorate quasi tutte le ambientazioni possibili. Un fenomeno sociale di grande interesse che non ha ancora ricevuto la dovuta attenzione. La sua diffusione in Italia procede con più lentezza rispetto agli altri paesi europei. In compenso è proprio in Italia che si sta svolgendo la prima grande ricerca sui giocatori e sul GdR in genere.
Alessandra Arceri e Luca Giuliano hanno costituito presso l'Università di Roma 'La Sapienza' un gruppo di ricerca e sperimentazione sulle applicazioni del GdR alla didattica, alla formazione e alla valutazione. In questo ambito, con la collaborazione di "Agonistika", l'associazione culturale che organizza il Torneo nazionale di *Dungeons & Dragons* a squadre, è stato distribuito un questionario da compilare a cura degli iscritti al torneo per fare un primo sondaggio conoscitivo sul profilo sociale e culturale del 'giocatore di GdR'. Sono stati distribuiti 2900 questionari, con un 'ritorno' previsto del 50% circa. Le prime elaborazioni sui questionari già ricevuti consentono di dare qualche anticipazione sui dati più generali che presumibilmente non subiranno grandi variazioni.
I giocatori sono in grande maggioranza maschi (93%), studenti (88%), in una fascia di età di 16-18 anni (46%). Una minoranza consistente (12%), supera i 25 anni. Le loro attività nel tempo libero sono estremamente varie. La lettura e lo sport raccolgono le maggiori preferenze. Seguono hobbies come il modellismo, l'ascolto della musica, il collezionismo, con una presenza significativa di attività artistiche creative: suonare, dipingere, scrivere. Il 78% possiede un computer, spesso (39%) di tipo professionale.
Tra quelli che hanno sepolto la lettura (75%), la stragrande maggioranza preferisce il genere fantasy, ma non vengono trascurati i classici, l'avventura, la saggistica.
Il giocatore di GdR si presenta dunque come un attivo consumatore di prodotti culturali, con interessi nettamente al di sopra della media dei suoi coetanei.
Il questionario permette di saperne molto di più sui giocatori e potrà soddisfare molte altre curiosità. Quando la ricerca sarà ultimata torneremo sull'argomento.

NECRONOMICON

Se siete giocatori e utenti Videotel, non potete mancare di fare una visita ai servizi offerti da NETWORK XXV, a pagina *60435#. Troverete **Necronomicon**, che a dispetto del nome lovecraftiano è un 'MUD', un gioco fantasy multi-utente. Si tratta in pratica di un'avventura basata solo su testi ma che, a differenza di quelle disponibili su computer, consente a più persone di collegarsi contemporaneamente e interagire tra loro. Il costo è di 220 lire al minuto. Oltre a Necronomicon, NETWORK XXV sta anche organizzando un servizio informativo su novità dal mondo del gioco.

DALLA PARTE DEL DRAGO

Sempre parlando di Videotel, un'altra novità arriva dalla NEXUS (pagina *5358#): nell'area giochi è possibile accedere ad un piccolo libro-game in cui il protagonista si trova a vestire gli insoliti panni di un drago. Il nuovo servizio si affianca ai giochi di ruolo 'in mailbox' già presenti.

CAMPIONATO NAZIONALE D&D

Si è concluso a Milano nei giorni 12 e 13 ottobre la prima edizione del "Campionato Nazionale Individuale di *Dungeons & Dragons*", sponsorizzata dalla Editrice Giochi. Alle finali, organizzate dal gruppo milanese Darkover, hanno partecipato tredici giocatori, emersi dalle oltre venti selezioni effettuate su tutto il territorio nazionale. Il primo premio, consistente in un soggiorno di studio di 21 giorni da effettuarsi nell'agosto del '92 in un college britannico, è stato vinto da Maria Assunta Colombi, una simpatica signora di Chieti accanita giocatrice di D&D assieme alla sua famiglia. Questi sì che sono esempi edificanti!

IDGA IN ITALIA

È in via di costituzione la branca italiana della Role *Playing Games Association*, società affiliata direttamente alla **TSR** che promuove, organizza e coordina le attività legate al gioco di ruolo. L'associazione sarà composta da italiani, ma dipenderà direttamente dalla TSR UK. Che a Londra abbiano a cuore la nostra situazione?

TALISMAN
Editore: **RIPA/Games Workshop**
Prezzo: L.59.500

Traduzione di uno dei giochi da tavolo di maggior successo della **Games Workshop**, *Talisman* (per il quale in lingua inglese sono state realizzate innumerevoli espansioni) è certamente uno dei giochi in cui il rapporto tra divertimento e complessità è migliore.
Il gioco è graficamente molto piacevole: comprende un tabellone raffigurante il mondo in cui si svolge la partita, schede per i diversi personaggi, un sacco di carte da gioco, oltre naturalmente alle pedine, ciascuna di un quali illustrato.
I personaggi giocabili sono molto particolari: vanno dalle figure più classiche della fantasy quali il Mago, il Guerriero, il Nano ecc. a quelle più strane come il Troll, l'Assassino, lo Zombie o la Proletessa.
Ognuno di questi è definito da quattro caratteristiche, lungamente modificabili durante il gioco: la forza fisica, l'astuzia (che qui rappresenta un insieme di abilità manuale, intelligenza e potenziale magico), le ferite sopportabili dal personaggio e la quantità d'oro posseduta.
Inoltre ognuno ha una o più capacità personali diverse da tutti gli altri. Il gioco si svolge su una plancia rettangolare divisa in tre regioni diverse, l'esterna, la media e l'interna. Lo scopo dei giocatori è partire dalla regione esterna ed arrivare nell'ultima casella di quella interna in cui risiede la 'Corona del Comando', il cui possesso rappresenta il fine ultimo del gioco. La cosa è più facile a dirsi che a farsi, dato che la regione interna è accessibile solo a chi possiede un Talismano e, visti i pericoli che vi si annidano, solo ai personaggi più forti.
Le pedine si muovono sulla base del tiro di un dado da sei, scegliendo di avanzare in senso orario o antiorario lungo le caselle rappresentanti ambienti diversi (montagne, città, caverne, chiese...). In ogni casella può accadere qualcosa di già definito, scritto sulla plancia stessa, come per esempio l'acquisto di oggetti in paesi e città, o qualcosa di casuale, rappresentato dalle Carte Avventura.
Le Carte Avventura (che sono l'anima del gioco) rappresentano eventi che vanno dall'incontro con un mostro al ritrovamento di una principessa rapita, di un oggetto magico o di moltissime altre cose.
Il proposito limite queste carte che i personaggi possono migliorare finché non raggiungono la potenza necessaria per tentare la scalata alla Corona del Comando.
Naturalmente i personaggi non si vogliono bene e i metodi che hanno per danneggiarsi l'un l'altro sono molti e vari.
Esiste il combattimento fisico, quello psichico, l'uso delle Carte Incantesimi e anche di alcune Carte Avventura.
In conclusione *Talisman* è un gioco molto divertente, è impossibile elencare tutte le particolari situazioni di una partita, dato che il gran numero di carte ne crea moltissime: comunque è un'ottima miscela di fantasy classica, stranezze e humour che può certamente assicurare lunghe ore di divertimento con gli amici o da soli. *Talisman* infatti ha anche una buona giocabilità in solitario anche se è enormemente più piacevole in gruppo.
Perché?
Provate a trasformare il vostro avversario in una rana mentre è in mezzo a un gruppo di orchi...

(NM)

ADVANCED HEROQUEST
Editore: **RIPA/Games Workshop**
Prezzo: L. 79.500

La prima cosa che mi è venuta in mente vedendo la scatola di *Advanced Heroquest* della **Games Workshop** è stata: «Finalmente una traduzione reale!». Infatti l'edizione italiana di questo gioco, curata dalla **RIPA** di Milano, è veramente perfetta, non limitandosi alla traduzione delle regole ma comprendendo tutte le parti scritte: mappe, frasi sui pezzi di gioco, ecc.
Venendo al gioco vero e proprio, possiamo dire che *Advanced Heroquest* è una ben riuscita via di mezzo tra un gioco da tavolo e uno di ruolo, unendo la bellezza grafica dei primi alla notevole libertà di azione tipica dei secondi.
L'ambientazione è quella tipica della **Games Workshop**, il mondo di *Warhammer*.
La scatola comprende un buon numero di ottime miniature in plastica molto ben definite e con numerosi accessori intercambiabili, come scudi e armi diverse: le migliori sono certamente quelle dei quattro personaggi.
Oltre alle miniature, troviamo i pezzi per definire il sotterraneo in cui si svolgerà il gioco: elementi di corridoio di varie lunghezze, stanze normali e speciali, ponti di corda, voragini, porte apribili e molti altri accessori in cartoncino rigido ben disegnati.
Advanced Heroquest è un gioco di esplorazione e combattimento, in cui

un gruppo di personaggi deve esplorare complessi di caverne e stanze sotterranee piene di mostri e trappole per raggiungere un determinato obiettivo, che cambia da partita a partita come abbiamo detto, infatti, *Advanced Heroquest* si avvicina molto nella filosofia a quella di un GdR.
Man mano che i personaggi esplorano il labirinto, l'arbitro pone sul tavolo nuovi pezzi e informa i giocatori su ciò che hanno di fronte e su quali sono le loro possibilità d'azione.
Il combattimento è una versione semplificata, ma molto soddisfacente, di quello dei wargames tridimensionali della **Games Workshop** (*Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000*).
I personaggi e i mostri sono definiti da una serie di caratteristiche numeriche rappresentanti la loro forza, velocità, abilità nelle armi, ecc. che vengono confrontate negli scontri per stabilirne l'esito.
Anche la magia ha naturalmente la sua parte, con una discreta lista di incantesimi che vanno dalla cura degli eroi alle devastanti 'palle di fuoco' dei più alti livelli di potere.
I vari meccanismi di gioco sono abbastanza semplici e molto efficaci, dalla classica creazione dei personaggi all'innovativo metodo di generazione casuale dei sotterranei in cui si svolge la partita, che peraltro permette una buona giocabilità in solitario.
Per finire, *Advanced Heroquest* comprende anche un'avventura introduttiva in cui i quattro personaggi (guerriero, elfo, nano e mago) si avventurano in un dungeon infestato dagli Skaven (uomini-topo, per chi non è familiare con il mondo di *Warhammer*) alla ricerca dei quattro frammenti dell'amuleto di Solkan, Dio della Vendetta, nel tentativo di bloccare un pericoloso complotto dei ratti ai danni dell'Impero e, forse, dell'intero mondo.
State certi che si risolverà in un bel bagno di sangue e magia!
Così, se avete voglia di spremere un po' le meningi (ma non troppo) e di massacrare orde di mostri non avete che da tuffarvici in mezzo!
Acquisto consigliato a chi ricerca un divertimento sereno e senza troppo impegno.

(NM)

MARVEL SUPER HEROES
New Revised Edition
Editore: **TSR**
Prezzo: L. 44.000

Il Gioco di Ruolo *Marvel Super Heroes* è ambientato nell'universo dei fumetti 'Marvel' (ovviamente) che tutti voi conoscerete o di cui, per lo meno, avrete sentito parlare: i personaggi di spicco sono l'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro, Capitan America e molti altri ancora.
A quale fumenofilo non piacerebbe impersonare il suo supereroe preferito? O quale giocatore di ruolo rifiuterebbe a immedesimarsi in un personaggio dal 'background' così vasto e dettagliato come quello posseduto da queste figure, uno dei maggiori punti di forza di questo gioco?
Il sistema è stato prodotto dalla **TSR**, prima in una versione base (fin troppo semplificata), molto probabilmente per raggiungere il mercato dei comics composto per la stragrande maggioranza da giovanissimi, poi in una avanzata (l'*Advanced MSH*) alquanto più complessa, ma anche più interessante.
Il nuovo *MSH* è praticamente una versione semplificata dell'*Advanced*. Le regole sono state ridotte dalle centodieci pagine dell'edizione precedente alle sessantaquattro di quest'ultima. Anche i caratteri di stampa, che nella vecchia versione potevano portare alla miopia precoce, sono cambiati rendendo più facile la lettura.I meccanismi di gioco sono pressochè identici, anche per poter continuare a sfruttare le espansioni già uscite precedentemente, tra cui i bibliotomi del *Gamer's Handbook of the Marvel Universe*, una enciclopedia con supereroi e super-criminali; tutte le regole però sono state riassunte, riducendo la pesantezza del sistema che spesso era di difficile assimilazione.
Questa tecnica di 'compattamento' del manuale ha portato alla quasi scomparsa delle tabelle delle armi e dei veicoli, di alcune mosse tipiche (come la nutica 'fastball special' di Colosso e Wolverine) e ha ridotto drasticamente i paragrafi della creazione dei personaggi e quelli su poteri e abilità.
I cambiamenti effettuati, in generale, servono per aumentare ulteriormente la giocabilità: un esempio è la regola della caduta, in cui il numero di piani in cui si precipita anziché incrementare ogni round è diventato costante (dieci piani per round).
Come sempre, la semplificazione ha i suoi pro e contro: il master non deve studiare trenta pagine di poteri per interpretare correttamente i supercattivi, non deve impazzire per calcolare a che piano è l'Uomo Ragno al terzo round di caduta, la sua velocità e per sapere che possibilità ha di attaccare con la ragnatela al cornicione; ma nessun cattivo potrà sparare a Capitan America con un cannone a cubocussione dell'A.I.M. (che non c'è più) e i giocatori non saranno in grado di costruirsi un quartier generale con tutti i particolari come la residenza dei Vendicatori.
Il libro campagna, che contiene le statistiche dei supereroi e dei supercriminali è ben pensato, perché è indipendente dalle regole ed è una guida di facile consultazione.
Le pedine in cartone, le schede dei personaggi (di cui alcuni nuovi, come i New Warriors) e la mappa sono di ottima fattura come in precedenza, purtroppo la copertina dei due manuali e della confezione è terrificante e molte delle illustrazioni all'interno sono riprese e/o scadenti; si può concludere quindi che graficamente questa edizione è terribilmente insufficiente, soprattutto se si pensa al materiale disponibile per un GdR basato sui fumetti.
Nel complesso rimane un ottimo gioco, che permette di divertirsi con un regolamento semplice, completo e soprattutto facile da usare.

(SAL)

IL PUNTO SU...

INTERNO GIALLO

INTERNO GIALLO EDITORE

La casa editrice **Interno Giallo** è stata fondata nel 1989 su iniziativa di Marco Tropea e Laura Grimaldi, curatori di collane presso la Mondadori - ricordiamo che Tropea è stato per più di un decennio redattore di "Urania" - ed esperti della letteratura di massa (nonché scrittori essi stessi).

Il programma editoriale è quanto mai lineare: propone una narrativa popolare di buon livello, spesso attraverso autori poco noti o appartenenti ad aree marginali rispetto alle coordinate abituali della lettertura di consumo.

Così, accanto ai libri di Asimov (praticamente onnipresente nei cataloghi librari), Clarke o Ira Levin, si possono leggere i romanzi di Doris Lessing o James Frame (ricordate *Un angelo alle mia tavola*?), dell'argentino Manuel Mujica, o dei nostri Ivan Della Mea o Nino Filastò.

Una caratteristica di IG è la marcata suddivisione delle collane secondo i diversi generi, privilegiando una contiguità fra narrativa d'azione, giallo, fantascienza. La casa editrice non presenta collane specializzate per genere, ma una collana di tascabili ("Edgar", in omaggio al grande Edgar Allan Poe), una di volumi in brossura ("Iper-Fiction"), un'altra di libri illustrati ("Visual Pubblications").

A parte stanno i rari testi non narrativi, presentati sotto l'etichetta "Nonfiction". Per quanto riguarda la produzione di fantascienza sono da segnalare una quindicina di titoli, comprese alcune ristampe (*I mercanti dello spazio* di Pohl e *La proposta* di Filastò). La selezione rispecchia la politica editoriale della casa editrice: accanto a nomi di sicuro richiamo, quali Clarke ed Herbert, troviamo i meno conosciuti David Wingrove (*Il regno di mezzo*), Dan Simmons (*Hyperion*), Octavia Butler (*Semi selvaggi*) e Kim S. Robinson (*La costa dei barbari*).

Si tratta di romanzi di buon livello, anche se molto diversi fra loro.

Se *La costa dei barbari* è una classica storia del dopo-bomba che sorprende per la capacità dell'autore di scompaginare gli stereotipi più profondi della fantascienza, *Hyperion* è un'opera ambientata in un lontano futuro dalle venature cyberpunk, curiosamente costruita su un modello narrativo che richiama i celebri Racconti di Canterbury (un gruppo di personaggi che raccontano a turno la propria storia), mentre *Semi selvaggi* rappresenta una interessante rivisitazione del tema dell'immortalità.

Nel panorama non proprio esaltante dell'editoria di fantascienza, (ma non solo di fantascienza, come abbiamo visto) l'attività di IG si distingue per l'approccio spregiudicato e coraggioso, per l'attenzione prestata ad autori e romanzi non ancora conosciuti dal grande pubblico. Non resta che sperare che un simile atteggiamento si imponga ad altre, più stagnanti, realtà editoriali.

(FN)

STORIE

Tornano le spassose avventure spaziali degli eroi creati da Bonvi e Guccini.
208 pagine
Formato 16 x 24
Lire 25.000

SCOSSE

Jim Morrison e il suo mondo rivivono in un testo di Cacucci e nelle immagini di Baldazzini.
48 pagine
Formato 20 x 24,5
Lire 15.000

CARTOONIA

La prima completa guida al cinema di animazione giapponese.
320 pagine
Formato 18,5 x 26
Lire 35.000

EXPO

Un'analisi completa del fenomeno dei manga. Con le schede degli autori più importanti.
84 pagine
Formato 21 x 24
Lire 18.000

STORIE

Un lungo romanzo a fumetti denso di passione, tenerezza e umanità. Un capolavoro!
192 pagine
Formato 16 x 24
Lire 25.000

Granata

IL RICHIAMO DI CTHULHU

IL 'NUOVO' ORRORE DI LOVECRAFT

di Paolo Lavezzari

...all'esterno... ne. Ma, in sostanza... ...se dell'uomo... ...l'autore stesso, per esempio... ...dello... ...Cthulhu...

...riguarda... ...contenuti, poi, il... ...Lovecraft viene da subito... ...paura e al fantastico... ...in modo abba...

...dalla luce mentale... ...della sicurezza di una... ...all'inizio de *Il...* ...Cthulhu* di *Tutti racconti...* ...Mondadori)...

...questi... ...si rivolge a soprannaturale... ...presta caratteristiche di tutto nuovo... ...rispetto alla precedente tradizione...

...oltocentesca... ...mostri non sono più... ...all'interno dell'uomo, come erano e come sarebbero in seguito ritornati, ma si collocano in un esterno terrificante, tra i pianeti e oltre, fino a... ...mostruoso caos nucleare al di là della spazio, che il Necronomicon vela misericordiosamente sotto il nome di Azathoth» (da *Cuba che assassinarono nelle tenebre* in *Tutti racconti 1927-1931*, Mondadori). Certo, non tutta la narrativa di Lovecraft si fonda su questa cosmologia realisticamente descritta. Quanto un piglio più ironico e... ...dunsaniano» con protagonisti... ...dolph Carter e molta produzione... ...nore è meno facilmente classificabile in... ...non tutta, ma senz'altro la parte più fortunata e per giunta quella reinterpretata più da decine di scrittori successivi, a partire da August Derleth che provvide a darle un nome e una struttura, anche fasandone certe caratteristiche fino a Fritz Leiber, Ramsey Campbell, Colin Wilson, Robert Bloch e innumerevoli altri, compresi alcuni autori italiani.

Fatto di Cthulhu, *Orrore di Arkham*, o di *Yog-Sothoth*, rappresentano invece una il risultato più personale e famoso di Lovecraft: in storie ambientate in buona parte nel mondo e nei paesaggi a lui familiari del New England, nel primo decennio del secolo, la narrazione si allarga a contemplare il destino dell'universo e della Terra, un tempo abitata da popolazioni e razze di altri mondi e ora uscita provvisoriamente agli uomini, fino al giorno in cui il gran sacerdote Cthulhu sorto dalla sua casa nell'immensa città sommersa di R'lyeh si riconquisterà il suo potere (sempre da *Il richiamo di Cthulhu*). Questa mitologia materialista, specie negli ultimi tempi, inclina decisamente verso

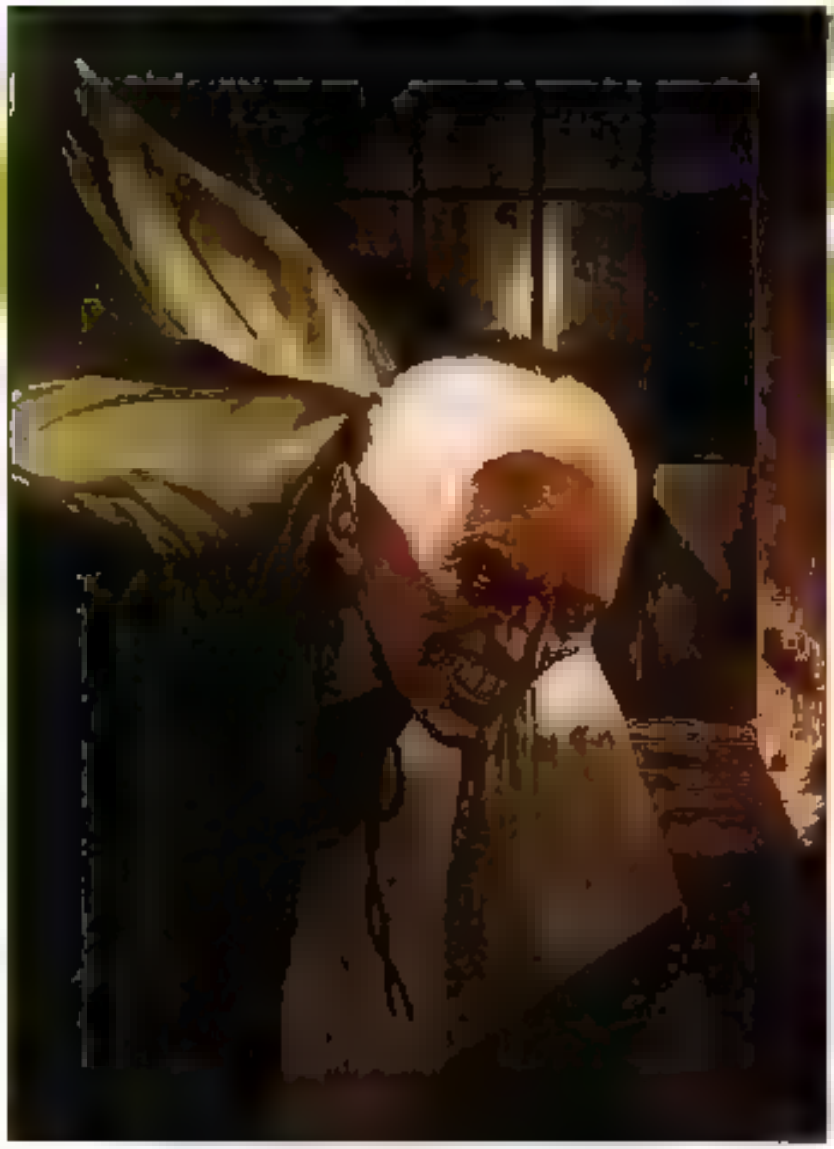
OSSIER

TUTTO CTHULHU

di Roberto Di Meglio

Ma non poteva mai più dormire tranquillo, pensando agli orrori maggiori e minori della vita, del tempo e dello spazio, e alle cose sacrileghe e blasfeme provenienti da antiche stelle che sognano sotto il mare conosciute soltanto da un culto d'incubi desideroso di scatenarle sul mondo quando [illegible] sollevarsi un nuovo [illegible] struosa città di pietra sua

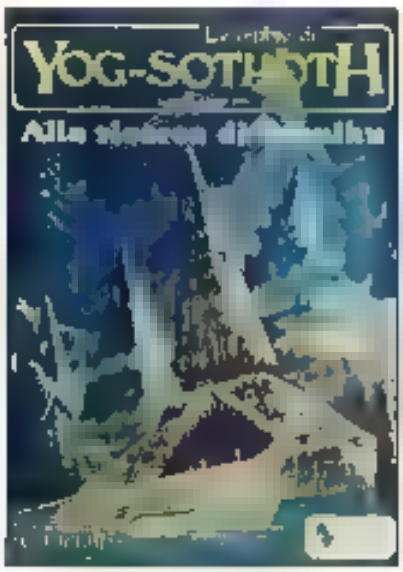
[illegible] *Dungeons & Dragons*. Il [illegible] *Cthulhu* si lasciarsi spalle per [illegible] [illegible] pesce la parte della vittima [illegible] [illegible] [illegible]



MISKATONIC U.
Graduate Kit
Your Diploma Included

LA MAGIA

GIOCARE A CTHULHU



comunque divertente e più che adeguata a dare un'idea di come funzionerà il gioco.

CTHULHU COMPANION

[illegible] prima del suo ritiramento in lingua italiana *Cthulhu Companion*, il [illegible] *Cthulhu* adatta a [illegible] avventure di gruppo, pubblicate [illegible] sario, se giocato con intelligenza da parte del custode è veramente difficile da sconfiggere.

LE OMBRE DI YOG SOTHOTH

[illegible] *Cthulhu* [illegible] un'ammirevole [illegible] compaiono nelle varie stesure [illegible] Sono entusiastiche [illegible] con un miscuglio di immaginazione [illegible] e [illegible] classici [illegible] della campagna [illegible] di questo è il [illegible] gli [illegible] avventure in [illegible] sequenza a concatenazione di eventi che portano alla stesura della storia vera

e propria. Ogni avventura è ambientata in qualche modo tradizionale, dato che gli investigatori sapranno che necessariamente dovranno risolvere qualcosa che porta avanti l'intreccio.

Molto più interessante invece è un'ammirevole serie di scenari extra altrettanto pericolosi da far capitare ai giocatori quali sono quelle che vanno a costituire una campagna.

Questi extra possono venire da altre fonti o essere creati ad hoc. In questo senso *Il mistero di Jack Fetna* da *Cthulhu Companion*, è già predisposto allo scopo, così come i secondi due scenari [illegible] *Le ombre di Yog Sothoth*.

Filologi da *Rift* saranno [illegible] sapere che la traduzione è basata sulla ristampa della campagna contenuta in *Cthulhu Classics*, ma, paragonata con gli scenari aggiuntivi inseriti nella prima edizione.

Oltre ai prodotti fin qui descritti, per *Cthulhu* sono disponibili in lingua italiana la campagna *Terrore dalle stelle* di cui parleremo in un prossimo numero, lo *Schermo per il Custode* con le principali tabelle del gioco e il primo supplemento *L'Eco di Arkham*.

LE RIGHE PERDUTE DI CTHULHU

VARIAZIONI SUL TEMA

[illegible]

CTHULHU

di Andrea Bertoli

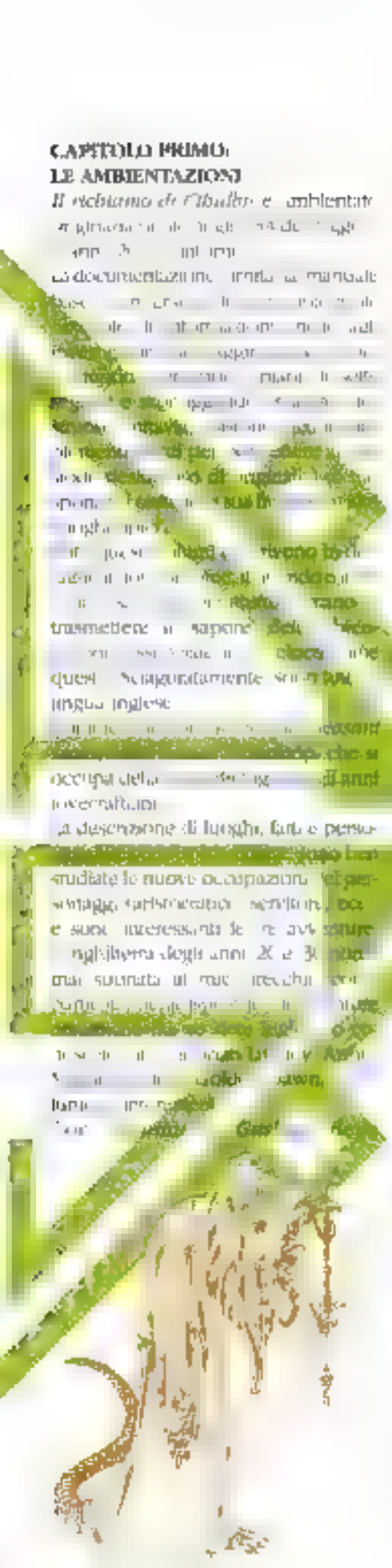
[illegible] ambientate [illegible] Isole Britanniche [illegible] ambientazione è appunto la [illegible] Si situano alla fine del XIX secolo nell'[illegible] Separazione del Dr. Jekyll e di Mr. Hyde di H.G. Wells e [illegible] Sherlock Holmes e dal professor Moriarty a cui è ispirata [illegible]

[illegible] cambiamenti [illegible] dei personaggi [illegible] epoca [illegible]

[illegible] descrizione di luoghi, fatti e persone [illegible] studiate le nuove occupazioni dei personaggi, [illegible] e suoi interessanti [illegible] nell'ultimo decennio del XIX e [illegible] mai svanita ai nostri [illegible]

[illegible]

[illegible] Lovecraft [illegible] Arkham [illegible] Dunwich [illegible]



descrivono una certa classe di [illegible] distante [illegible] dalla destra [illegible] qualche incubo a essa legato.

Qui si possono [illegible] che [illegible] che [illegible] può [illegible] sperare di ottenere nella normalità [illegible]

Alla [illegible] sono [illegible] che [illegible] pienamente le possibilità [illegible] ambientazione due di questi scenari hanno l'obiettivo di servire [illegible] *Dreamlands* e sono quindi, piuttosto semplici [illegible] particolare sono magnifici e [illegible] un posto d'onore [illegible]

Se vostri giocatori sono [illegible] delle vostre avventure [illegible] aspettano ogni mossa che [illegible] cominciare a pensare di usare uno di questi supplementi, che vi permetterà di allestire nuove sorprese e nuovi [illegible]

CAPITOLO PRIMO: LE AMBIENTAZIONI

Il racconto di Cthulhu è ambientato [illegible]

La [illegible] è [illegible]

[illegible]

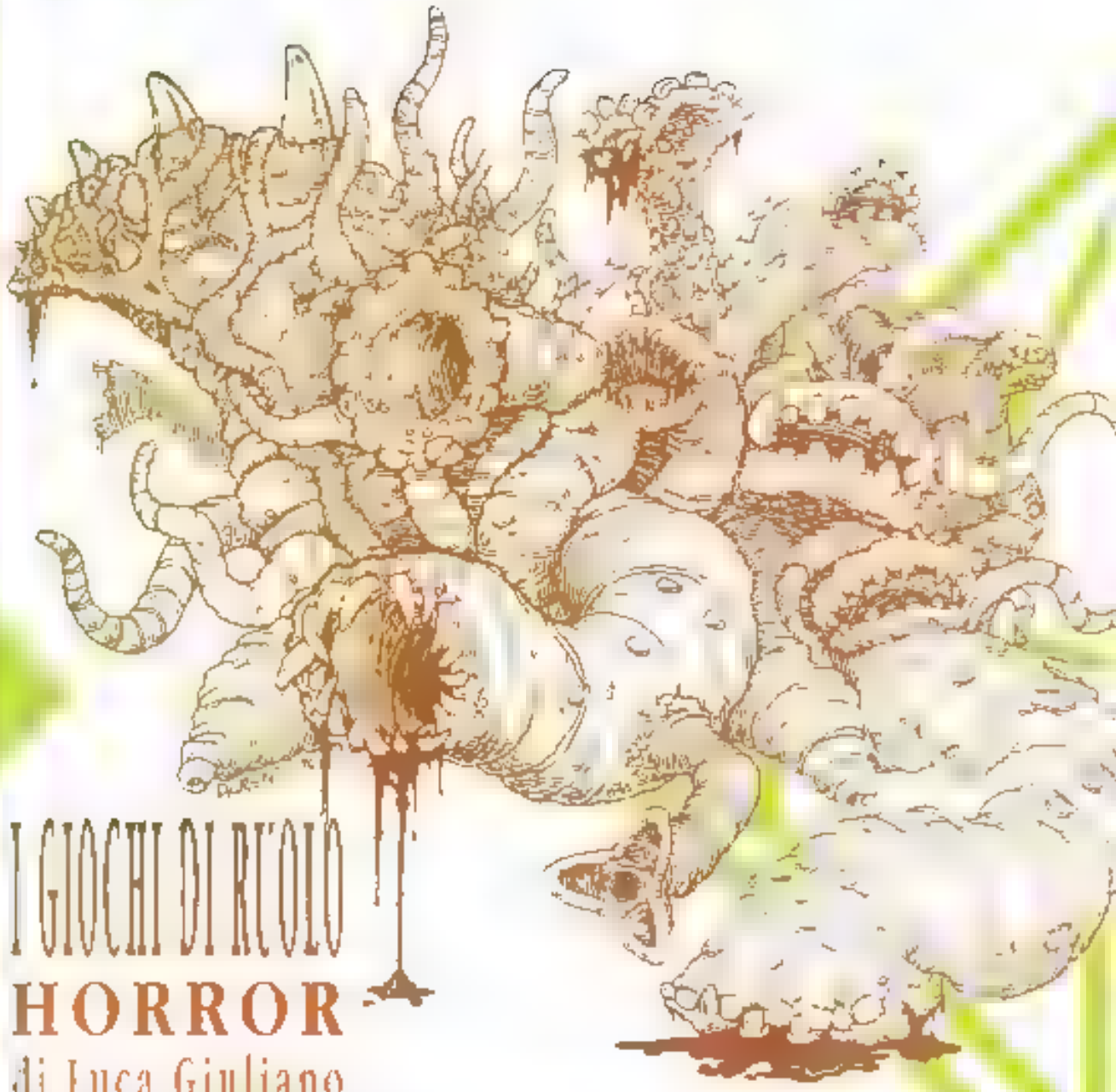
[illegible]

[

OSSIA

ARKHAM HORROR, IL BOARDGAME DEI MITI DI CTHULHU

di Gianna Masetti



I GIOCHI DI R'OLO HORROR

di Luca Giuliano

frequente in molti giochi.

I francesi hanno dato il loro contributo originale a GdR horror con *Malefices* (Jeux Descartes, 1985), un'ambientazione che rigorosamente gioca in una Parigi fine secolo. I personaggi lottano con [illegible] hanno l'Ouverture d'Esprit [illegible] che il [illegible] alla [illegible] da [illegible] del ruolo e cura molto i dettagli [illegible] e occhi.

Restando in questo genere [illegible] si può ricordare il recentissimo *N.* (TSR, 1991) appaiono a puntate sulla omonima rivista a fumetti come supplemento di *Top Secret*, un GdR di spionaggio della stessa TSR) e *Horror*, una pubblicazione per il settimo universo [illegible] dedicato all'horror per alcuni giochi di genere diverso. *Ravenloft* (TSR, 1990), una lussuosa variazione [illegible] *Advanced Dungeons & D[illegible]*

Anche il genere horror [illegible] *Call of Cthulhu* [illegible] *Nightmare Net* [illegible] [illegible] [illegible]

ORRORE A 16 BIT

di Luca Oleastri

Nonostante l'estrema popolarità goduta, il genere horror ha faticato non poco a entrare nel mercato dei videogiochi, purtroppo oberato da sempre da giochi orribili!

Il primo horror su computer fu l'interessante *Alien* della Argus Press per lo Spectrum, che arrivò sul mercato nel lontano 1984. Combinando la natura thriller del film un pizzico di strategia, la Argus riuscì egregiamente per la videogiustificare l'atmosfera claustrofobica de capolavoro di Ridley Scott ottenendo un mediocremente stratego game senza troppe pretese e soprattutto senza paure, come sul finale.

Lasciando da parte *Evil Dead*, la casa della Palace del quale evito delicatamente il parlare misantropici personaggi usciti dall'altra dimensione quella a cavallo tra 1985, anno in cui la Denmark produsse *Frieden*, *The 7th Servant I.L.*, primo videogioco horror prodotto su licenza, purtroppo brutto come *Evil Dead*, con personaggi graficamente orribili che attendevano immobili la morte.

Del periodo pre-16 bit ricordiamo l'adventure di sapore lovecraftiano *The Lurking Horror* della Infocom e *The Fear*, tratto da un racconto di James Herbert, l'autore di *Dune*.

Mentre nella seconda metà degli anni 80 l'era dei computer a 8 bit, come il Commodore 64 e lo Spectrum, stava tramontando, la nuova generazione degli Amiga e degli Atari ST fu prontamente invasa da giochi dell'orrore su licenza e non, dedicati forse a giocatori più maturi.

Il 1989 vede la Electronic Arts presente alla Eldritch Games immettere sul mercato, con grande battage pubblicitario, *The Immortal*, un vero e proprio gioco di ruolo di tipo grafico avventura ambientato nell'Inghilterra degli anni 20 e fortemente ispirato a Mr. di Cthulhu. *The Horror of Shadow* utilizzava il sistema Timeline per la creazione dei personaggi, comprensivo di abilità caratteristiche e background che aggiunto a tipo di avventura dava un risultato praticamente identico al GdR cartaceo *Call of Cthulhu* della Chaosium che, pur senza essere l'adattamento ufficiale, per aggirare ostacoli di sorta, la Electronic Arts inserì una nota alla fine del libretto di istruzioni, dove si specificava che *The Horror of Shadow* era un contributo originale e indipendente a Mr. di Cthulhu e che, non essendo autorizzato e approvato dalla Chaosium, **non** si poteva considerare una versione computerizzata di *Call of Cthulhu*, dichiarazione in netto contrasto con la palese somiglianza tra due giochi.

Nel frattempo, con prodotti come *Xenophobe* della The Edge e *Alien Syndrome* della Microprose il mondo dei computer continuava a sfornare a ritmi il tema di *Alien* (ma chi non ricorda il suddetto).

Citiamo per dovere di cronaca il vecchio *Shadows of Luxicon* della Anosoft, un adventure arcade mascherato di fumetti anni 50. Nel campo dei giochi su licenza troviamo invece *Fright Night* e *Amityville Horror* della Micromedia, *Invaders* della Screen 7, *The Zombie* della CRL Soft. Il primo e il quarto, prodotti veramente poco e contornati con le loro controparti cinematografiche, meritano *Zombi*, versione software del film di George Romero, *Dawn of the Dead*, si distingue per essere un ibrido avventura arcade con visione soggettiva controllato a icone.

In quest'ultimi anni la febbre della programmazione su licenza ha colpito grandi produttori come la U.S. Gold e la Ocean che si sono assicurate rispettivamente i diritti di *A Nightmare on Elm Street*, *Nightmare dei profondi della notte* e *Nightbreed*. Curiosità sempre sulla Activision con *The Abyss*, *Abisso* di James Cameron. Di questi titoli solo *Nightbreed* è stato convertito in pochi esemplari in due versioni, una arcade e una adventure ottenendo comunque un insperato successo di vendite, di *Nightmare* e di *The Abyss* non si hanno più notizie. Lo stesso discorso è stato fatto per il gioco di film horror *Elvira*, che aveva come protagonista Peterson, protagonista americana, purtroppo uscito in ritardo rispetto alla filmografia e passato inosservato alle Ace Trade che lo avevano rilevato dopo la chiusura della Mastertronic.

Dopo *Predator II* della Virgin Soft una navigatissima spara-spara, anche se non ricordo molto bene, *Psycho* del gioco tratto da *Arachnophobia*, *Darkman* e *Days Day*. Quest'ultimo è una avventura interattiva realizzata dalla software house bolognese Simulmondo che prende spunto dalla trama del n° 5 di "Dylan Dog" *Ghoul School*, dove vediamo l'indagatore dell'incubo in balia di uno scienziato pazzo che ha trasformato gli invitati al suo ricevimento in belve assassine.

Il 1991 vede anche l'apparizione sul mercato di una macchina da gioco di nuova concezione, il Commodore CDTV, basato sulla tecnologia dei CD-Rom. Questo vecchio leggendario mito rimane ancora inviolato a quella macchia, e nonostante immagazzinare una quantità di dati assurda di gran lunga superiore a quella dei normali dischetti, fin dalla sua nascita il CDTV non si sottrae al fascino dell'horror, anzi ovviamente da suoi primi titoli *Psycho Killer* della Inline una sorta di film in [illegible] realizzato con immagini digitalizzate e *The Hound of the Baskervilles* tratto dall'omonimo romanzo di Arthur Conan Doyle una storia di Sherlock Holmes e Watson misteri.

Per il prossimo futuro sono già in ballo le uscite di *Alien III*, *The Evil Dead II* e *Terminator 2 Judgement Day*. Di questi ultimi il primo è già stato confermato la produzione da parte della Ocean. I '92 promette sangue su monitor.

L'IMPOSSIBILE DI PROVIDENCE

di Simone Peruzzi

Discretamente soddisfatta da risultati economici, la casa produttrice American International Pictures ripropose la cura Lovecraft nuovamente nel 1965 (*La tomba dell'orrore*, titolo originale *Die Abenteuer Eine* tradotta *Il colore venuto dallo spazio* e nel 1969 *La vergine di Dunwich*, titolo originale *The Haunted House*, dall'omonimo racconto *L'orrore di Dunwich*). Daniel Haller dirige onestamente film, nonostante la presenza nel primo dei due di un altra colonna portante del l'orrore cinematografico quale l'inossidabile Boris Karloff, risultati sono assai scarsi, sia dal punto di vista artistico che da quello finanziario.

Vecchio Gentiluomo così come l'ha definito in un recente articolo Fangoria, rivista statunitense di cinema horror, poco meritevole finalmente di ritirarsi nella sua tomba a Providence e star tranquillo per qualche anno. Nel 1985, però, il pensiero Stuart Gordon (regista e Charles Band (uno

Courtesy Carl Del Vecchio.

Foto: Randee St. Nicholas © HBO

Il Richiamo di Cthulhu

© Paolo Parente per gentile concessione dell'autore

IL FARO SULL'ETERNITA'

di Andrea Bartoli

Illustrazioni di Andrea Accardo

PRODUZIONE GENERALE

Il faro sull'eternità è un'avventura per *Il richiamo di Cthulhu* giocabile da **3-7 Investigatori**, ambientata nel 1928 e strutturata di una parte di informazioni generali per il Custode e gli Investigatori e una descrizione degli eventi e dei luoghi e di una parte conclusiva dove si riportano le statistiche dei PNG.

INFORMAZIONI PER IL CUSTODE

L'avventura si svolge nella quasi isolata isola di **Hasp**, un'isoletta della costa inglese sul Mare del Nord. Hasp ha presso i pescatori della zona la fama di essere un posto maledetto. Due guardiani che si avvicendano scomparvero in circostanze misteriose nel 1910.

Attualmente il faro è sotto la sorveglianza di due uomini: **Tom Matheson**, un vecchio guardiano, e **Alan Bates**, uno scrittore che ha intenzione di realizzare un romanzo ambientato nel faro.

Dall'altra parte dell'isoletta si ergono alcuni grandi monoliti ricoperti alle esplorazioni più attente della zona ma di realizzazione molto più antica. Questi piccoli costituiscono l'imponente cornice di una porta temporale che si apre su alcuni specifici momenti della storia: la sua apertura più recente è la causa della sparizione dei due guardiani.

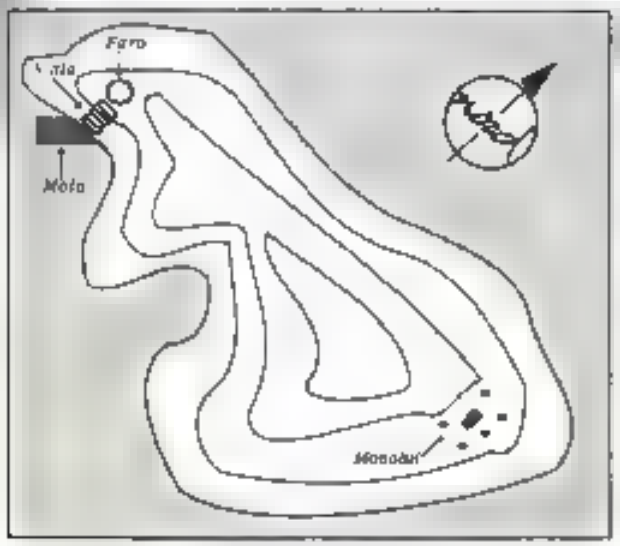
La chiave degli strani eventi accaduti e di quelli che si verificheranno nel corso dell'avventura sono le azioni di un gruppo di adoratori-serpenti che dal Madagascar Permiano sta eseguendo un rituale che comprende l'invocazione di Yog-Sothoth. Altro non è che un rituale. Questo rituale ha la capacità di aprire varie regioni temporali. Tutto si compie contemporaneamente, gli avvenimenti sono piuttosto complessi da usare in questo scenario, ma grazie agli investigatori, nel 1928, nel 1910 e durante il Permiano, per esempio, eseguendo con successo il rituale richiede la partecipazione e il sacrificio di individui appartenenti a tutte le tre epoche interessate. L'invocazione ha pesanti effetti collaterali sul

sentono descrivere che implicano strane luci, cambiamenti meteorologici imprevisti, e altri avvenimenti bizzarri.

INTRODUZIONE PER GLI INVESTIGATORI

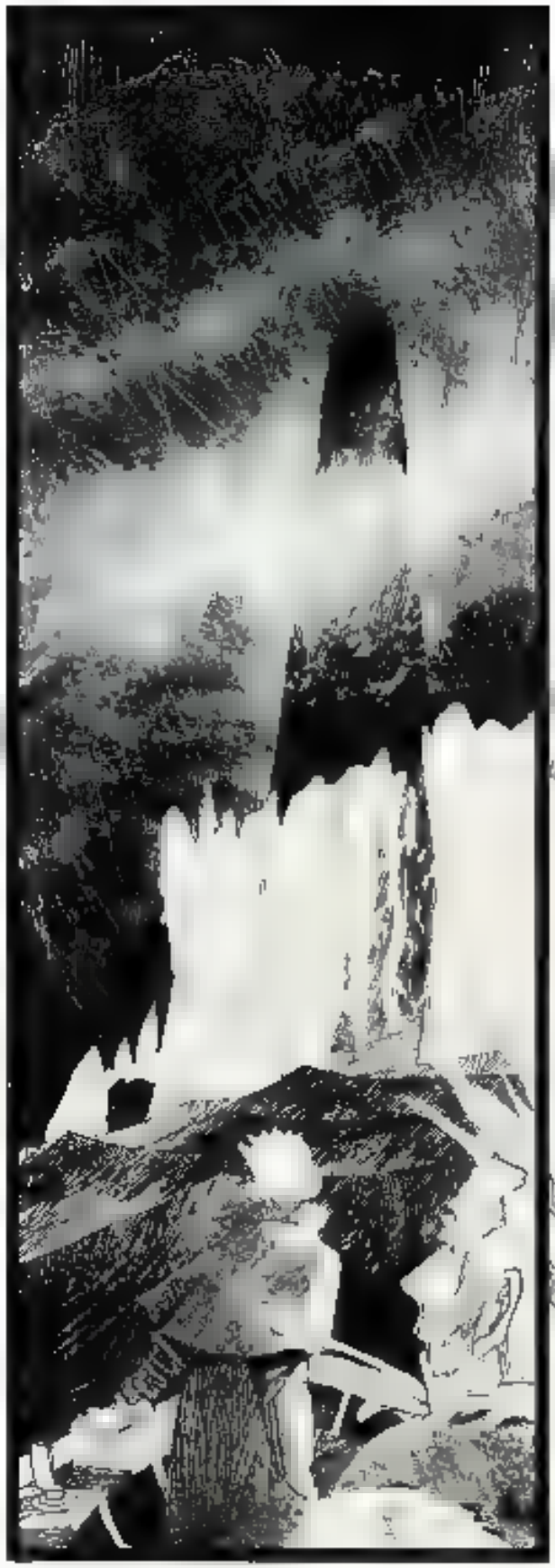
Gli investigatori iniziano l'avventura sullo yacht di un loro conoscente su cui sono stati invitati per il week-end. Sul far della sera, **ore 20:30** circa, scoppierà, nel giro di pochi minuti, una tempesta violenta quanto inaspettata e nel buio lo yacht urterà contro uno scoglio affiorante. Se a qualche investigatore riesce un test di **Ascoltare** riveleranno che il capitano impreca perché il faro di Hasp è spento. Lo yacht affonderà rapidamente e gli investigatori se la caveranno nuotando sono abbastanza veloci da pensarci da soli, o saranno costretti dall'equipaggio tutti assieme su una delle scialuppe di salvataggio. In mezzo al mare agitato fate eseguire a ognuno un test sulla **COSx5** e prendete nota di chi fallisce. Mentre gli investigatori pericolosamente vicinati con le altre scialuppe senza più essere in grado di manovrarle. Dopo essere andati alla deriva per un paio. Poi il tempo tornerà calmo e gli investigatori vedranno a breve distanza da loro la sagoma scura di un'isola con un faro spento.

L'ISOLA DI HASP



Hasp è una piccola formazione rocciosa coperta da una rada e scarsa vegetazione a una decina di miglia dalle rive inglesi. La costa è molto alta e frastagliata e presenta alla sua estremità meridionale uno stretto golfo. All'interno di esso si trova un piccolo porto e una scala scavata nella pietra che porta a un faro. Esiste anche una struttura che si trova all'isola se si è ancorati nel golfo, dall'altro lato.

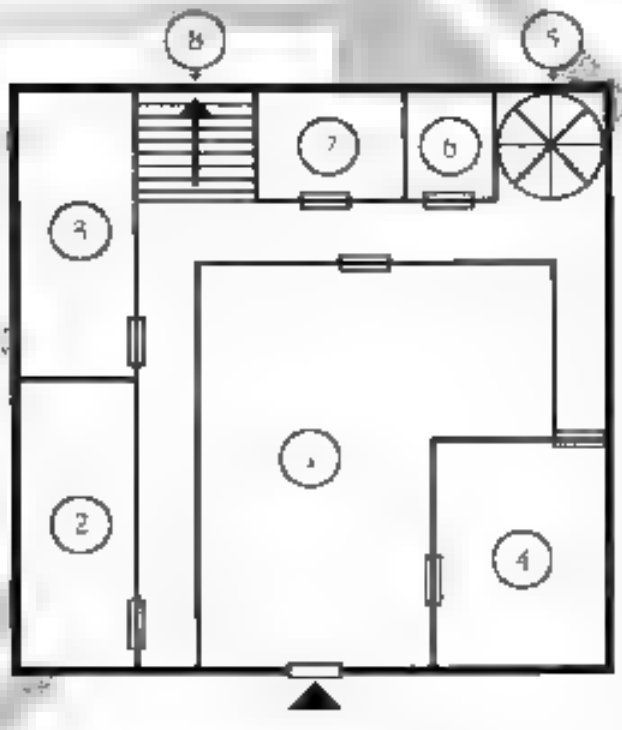
Avvicinandosi all'approdo gli investigatori troveranno effettivamente un molo per poter ormeggiare la barca se non hanno una precedente l'azione di **Manovrare Natanti**, usate **Tiro Fortuna** per non farla altrimenti questa si schianterà sugli scogli e gli investigatori faranno una spiacevole doppia nuotata senza però il rischio di affogare. Fate tirare sulla



COSes come sopra.. Appena messo piede a terra tutti gli Investigatori che avranno subito almeno uno dei precedenti effetti sulla COS (o solo qualche personaggio, a discrezione del Custode) cominceranno ad accusare i sintomi della stanchezza e dell'esposizione al freddo: il naso sanguina, sensazione di calore, la mente annebbiata, sarà saggio ritornare nel forte.

IL FARO

Il faro è una costruzione piuttosto vecchia, ma con l'aria perfettamente funzionale. La porta è aperta e l'interno è illuminato. Non appena gli Investigatori entreranno nella costruzione (dopo le **ore 23:00** circa) e vedranno nel pressoché che il **faro** è ancora **perfettamente funzionante**, come vedrete **maggiori dettagli** più avanti, si sentiranno male e che non riescono più a stare **sulla COSta**, cadranno svenuti. Un semplice tiro di **Diagnosticare** basterà per capire che la causa sta in **gas tossici**. Gli svenuti si riprenderanno dopo un'ora senza il minimo danno, se qualcuno riesce in un **Cthulhu Mythos** altrimenti perde **1 P.F.** a testa. Gli Investigatori avranno tutto il tempo per esplorare il faro. L'impressione generale è che sia appena stato abbandonato.



Il ambienti del faro sono i seguenti:

1) Soggiorno

La debole luce di una stufa accesa rischiara appena un grande ambiente con un mucchio di mobili buttati lì alla rinfusa. Sono tutti rotti e coperti da ragnatele. Una delle ante della porta appesa alla parete. Un mazzo di carte da gioco sta sul tavolo insieme a un pacchetto di **fiammiferi** e **quattro candele**. Una cassapanca contiene indumenti pesanti e stivali per due persone e un impermeabile e un fucile da caccia e una scatola di munizioni. **Shotgun cal.20 + 30 cartucce**. Accanto, vicino alla porta di ingresso si trovano due pesanti impermeabili cerati. Nella sala c'è anche una radio che non funziona, oltre che per la mancanza di elettricità, perché è stata fracassata in modo selvaggio e irreparabile con una delle seggiole. Rendersi conto di essere totalmente isolati farà diventare molto nervosi gli investigatori (tradotto in termini di gioco: **1D2 punti SAN** nel caso di fallimento del tiro).

2) Stanza da letto

È una piccola stanza che contiene un letto con coperta un comodino, un armadio con alcuni indumenti personali un lavabo e due sedie.

3) Stanza da letto

Vedi descrizione 2.

Sul comodino si trova il **diario manoscritto** di Bates. Da una lettura del diario, che Bates tiene come riferimento per il suo **romanzo** si possono ricavare le seguenti informazioni:

Bates e Matheson sono guardiani del faro da due anni. Da questa esperienza Bates spera di ricavare materiale sufficiente per un romanzo.

Bates ha ricevuto un'impressione vivissima dalla visita ai monoliti all'altro capo dell'isola e ha deciso di ispirarvisi per una parte del romanzo. Scrive: "Ho avvertito in essi una grande energia che si preparava a scatenarsi".

Ultimamente Matheson ha comunicato a Bates (in maniera sfuggente, balbettando frasi sconnesse sparendo per brevi periodi, avendo lo sguardo assente) e Bates si preoccupa per il suo equilibrio psichico.

Nelle ultime pagine con scrittura alterata, Bates annota che sente un enorme forza sulla sua mente. Le ultime parole del diario sono: «La tempesta è cominciata. La totalità nell'uno sta per emergere dal passato.» Seguono alcuni simboli: (Yog-Sothoth. Il tutto in uno, in caratteri degli antichi serpenti indecifrabili se non si mette in un qui di **Miti di Cthulhu**.

Dietro al comodino è necessario un tiro su **Individuare** e caduta la cartellina in cui Bates conserva **ritagli di giornale** e foto di vari luoghi. In un articolo intitolato "Strane sparizioni" si trova la notizia della misteriosa scomparsa dei due guardiani nel 1910 ed è citato il fatto che furono rinvenute due cave elettriche che inesplicabilmente partendo dal faro arrivavano fino dall'altra parte dell'isola.

4) Cucina

È un ambiente che contiene principalmente una stufa cucina a carbone. Una pentola di minestra ancora sul fuoco sta bruciando, emettendo una voluta di fumo nero, e la tavola è apparecchiata per due persone. Questa scena innaturale farà ulteriormente innervosire gli investigatori che sbagliando il tiro, perderanno **1 punto SAN**. In un madia contenente le suppellettili della cucina alcune provviste di prima necessità e un paio di bottiglie di liquori. C'è anche una scatola per il pronto soccorso con bende e medicinali.

5, Scala

È una scala a chiocciola in metallo che porta al faro vero e proprio.

6) Bagno

[illegible] normale bagno. La vasca del [illegible] è garantita da [illegible] grande [illegible] esterno.

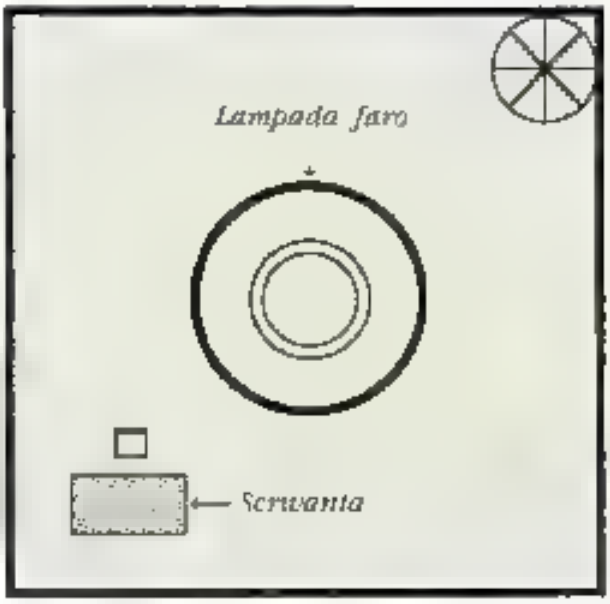
7) Magazzino

Contiene parecchi generi alimentari, specie conserve. Tra essi vari [illegible] particolare **due asce**, **una lampada a carburo per minatori** piena e **una dozzina di metri di corda**, e alcuni barili d'acqua (la riserva di acqua potabile). Annotata in un angolo c'è una mappa di Bass.

8) Scala

Degli scalini di legno portano al sotterraneo.

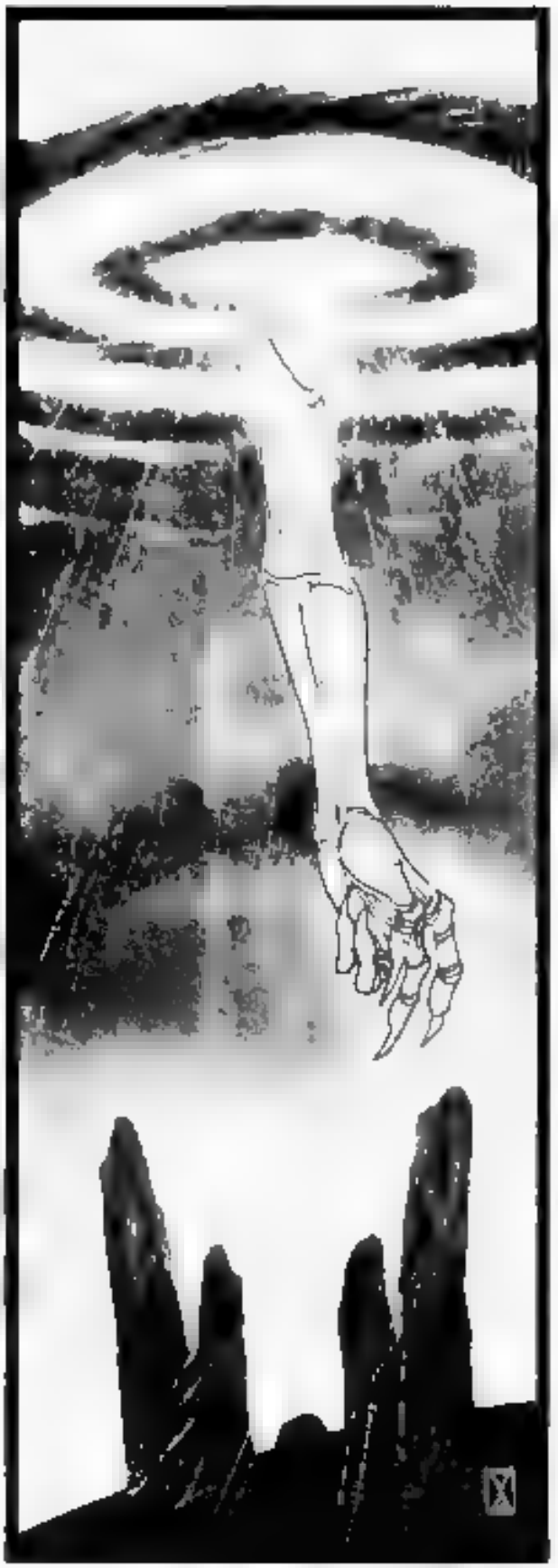
9) Stanza del faro



[illegible] **cassetto** di [illegible] e gli appunti nella trama. Si [illegible] particolarmente di un guardiano di un faro e dagli appunti (dove vengono citati sia il **diario** che i **ritagli di giornale**) si può dedurre che [illegible] [illegible] [illegible] tema soprannaturale. Bates fantastica di un antico culto [illegible] [illegible] dell'isola.

10) Sotterraneo

[illegible] [illegible] all'interno [illegible] [illegible] [illegible]



...mondo. Tutti coloro che fanno un tiro sotto la **SAN** perdono un numero di **1D6 punti** direttamente sulla **1 punto**

...pure spettrale e intangibile negli altri due tempi vedere ...

...altri **1D4 punti SAN** ...

...**tappa 4** ... **statistiche** ... **statistiche** ...

...**50 punti danno** ... **5 round** ... **8 punti danno** ... **immedistamente** ... **10 round** ...

AVVENTURA

...**3 round** ... questa mossa ... può tentare di ... un altro ... di **MAN contro MAN** ... gli investigatori che è ... sono ... ... alternativa ... ... via via che ... ...
Se gli investigatori riescono a sventare la minaccia e a ... ... vengono ... ... Non ... ... **1D20 punti SAN**. Ovviamente, è possibile che gli ... ... Da questa situazione possono nascere nuovi ...

STATISTICHE DEI PNG

Uomo-serpente del sotterraneo

FOR ... COS ... TAG 14 INT 7 MAN 12 DES 15 Punti Ferita 14 Incantesimi Avvezzamento Segno di Voorish

Uomo serpente-mago

FOR ... COS ... TAG ... INT ... MAN 26 Punti Magia attuali ... DES 14 Punti ferita ... Incantesimi per Punti ... Capacità Magiche Maledizione di Azathoth, Avvezzamento, Segno di Voorish, Segno degli Antichi, Controllo Mentale *

* Il potenziamento presso di queste maghe è a ... ... del Custode

Primo uomo-serpente servitore

FOR 12 COS 6 TAG 16 INT 8 MAN 5 DES 8 Punti Ferita ... Incantesimi ... Segno di Voorish Segno degli Antichi

Secondo uomo-serpente servitore

FOR ... TAG 13, INT 20 MAN ... DES ... Punti Ferita ... Incantesimi Segno di Voorish Terribile Maledizione di Azathoth

Terzo uomo-serpente servitore

FOR 17 COS 11 TAG ... INT 15, MAN 20 DES ... Punti Ferita 14, Incantesimi Segno di Voorish

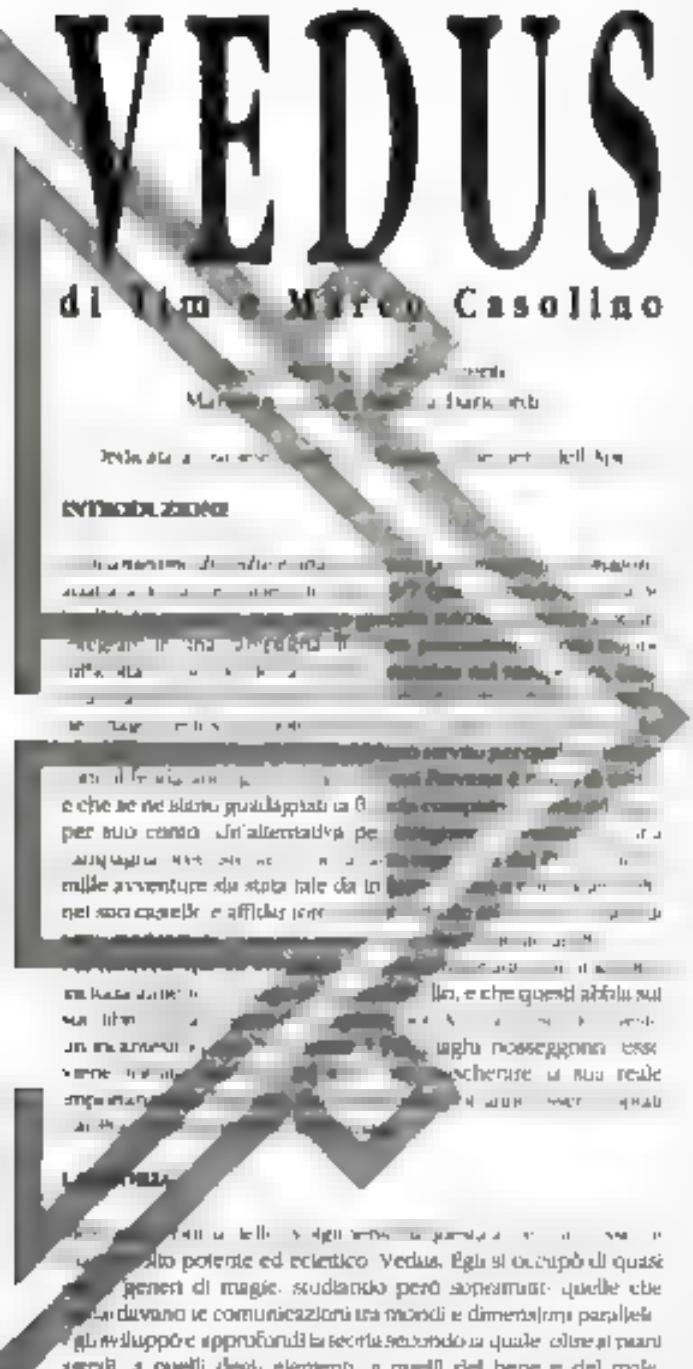
Alan Bates, scrittore

FOR 8 COS ... TAG ... INT 14 MAN 12, DES ... MAN ... FOR ... SAN ... Punti Magia 20 ... Ferita ... Anti-psicologia ... Archeologia 0%, Biblioteconomia 55%, Cartografia 20%, Incisione 5%, Leggere Scrivere Inglese 65%, Leggere/Scrivere Latino 65%, Medicina 25%, Orientamento 40%, Parlare Inglese 90%, Parlare Francese 50%, Psicologia 40%, Riparazione Elettrica 5%, Storia 50%, Uso di ... 40%

Proficua ... di capelli e di carnagione, Bates non ... apparentemente anglosassone. Impiega il ... in lungo ... singole ... ... Spesso ... ... nei suoi ... ...

L'INCANTESIMO DI VEDUS

di Tim e Mirco Casolino



[illegible] dipendeva non erano in grado di stare al passo con il suo genio. Egli riuscì però a entrare in 'risonanza' con un mondo che, pur presentando un clima incredibilmente diverso e molto più instabile del nostro, aveva moltissime armoniche simili a questo, cosa che rendeva meno difficile l'avvicinamento. Tuttavia in uno dei suoi esperimenti Vedus avvicinò troppo due mondi e ne fece sovrapporre le atmosfere, sia pure solo parzialmente e per poco tempo, causando così gravi squilibri climatici. Egli riuscì subito del suo errore, li stabilizzò il più velocemente possibile. Un danno irreparabile era stato tuttavia compiuto: due universi ora oscillavano l'uno rispetto all'altro e si sarebbero ritrovati in congiunzione di lì a qualche secolo. Per evitare nuovi e ben più gravi sconvolgimenti al clima o, ancora peggio, alla struttura stessa dei due pianeti, trascrisse in vari tomi le procedure e gli incantesimi per scongiurare il pericolo che sarebbe inevitabilmente giunto. Per scrupolo e per non dimenticarsi mai, neanche nella morte, del rischio che aveva corso, egli si fece incidere sul suo mantello gli incantesimi da utilizzare in futuro e si fece seppellire con esso. E questa fu una saggia decisione: la biblioteca dell'Accademia delle Arti Magiche fu saccheggiata e distrutta insieme all'accademia stessa duecento anni dopo la morte di Vedus nelle crociate anti-magia che ebbero luogo in quel periodo.

Le spoglie di Vedus nel frattempo riposavano nella grotta di Hostwon, vicino ai suoi luoghi natali e al porto di Koljey. Il porto imperiale di Koljey, già villaggio di pescatori per la peculiarità delle acque da circa un secolo prima della nascita di Vedus, sorge sull'omonima isola (vedi mappa 2). L'isola di Koljey è pi[illegible] presto un centro fiorente di commercio con tutta la [illegible]. Il porto di Koljey venne attaccato dal pirata Skaraul 'Occ[illegible] di Fuoco' che lo depredò e lo distrusse circa 150 anni dopo la distruzione dell'accademia di magia, facendone la sua base. Da lì egli saccheggiò e terrorizzò tutta la costa e l'entroterra con la sua nave, la 'Dragonslayer', e attaccò anche la grotta di Hostwon, massacrandone i pochi chierici residenti e depredandola di ogni [illegible] il mantello di Vedus.

Tuttavia, dopo molti anni di terrore, Skaraul commise il non trascurabile errore di assalire una nave su cui si trovava un potente chierico dell'oscurità, Skuw, che, per nulla contento del fastidio arrecatogli, uccise lui e tutti i suoi uomini, affondando poi la nave. Inoltre Skuw lanciò una maledizione su Skaraul e sui suoi marinai, trasformando il primo in un Necrospettro e gli ultimi in Zombi. La 'Dragonslayer' affondò in prossimità dell'isola di Koljey e venne catturata da una corrente sottomarina che gira intorno all'isola. Dal massacro si era però salvato un pirata, Iunhan, caduto in acqua al momento dell'infausto attacco, che si stabilì sull'isola di fronte a Koljey (dove anticamente si trovava il faro del porto) e deciso un ogni modo di localizzare il luogo dove era affondata la 'Dragonslayer'. Egli però trascorse diversi anni in [illegible] ricerche, non essendo a conoscenza dell'esistenza della corrente che la fa continuamente spostare. Quando alla fine si rese conto di ciò (pur pensando fosse opera di Skuw) si immerse nel tentativo di recuperare tutti i tesori che Skaraul portava sempre [illegible] sé, ma venne ucciso dai suoi ex-compagni che, contenti di averlo ritrovato dopo tanto tempo, lo trasformarono in Zombi. Tuttavia egli ha lasciato nel suo rifugio, insieme a poche cose senza valore, un diario in cui sono narrate le sue vicissitudini.

Dopo qualche anno, si stabilirono sull'isola alcuni pescatori che costituirono un villaggio proprio nel luogo dove anticamente sorgeva il porto. Compare anche una banda di briganti, guidata da Otus ed Enos (che si dicono discendenti dei pirati), che scorrazza per la zona, derubando ogni umano anche pescatore. È a questo punto che l'avventura ha inizio.

AVVENTURA

Mappa 2 Glocalmer

Mappa 4
Il Dragonslayer

Mappa 3
La grotta di Harkwon

AVVENTURA

[illegible]

Igrom Klingon

PARTENZA

[illegible]

**Venite convocati di fronte al vostro signore Igrom Sallum che con voce preoccupata vi dice: *«Vi ho fatto chiamare per una missione della massima importanza che dovete assolutamente riuscire a portare a termine. Forse alcuni di voi hanno notato o hanno sentito raccontare che in questi ultimi mesi si sono verificati un po' ovunque strani eventi atmosferici: la grandine nel deserto di Aranor, i turbini di sabbia rossa nei boschi di Gbores, temperature polari in regioni artiche e viceversa. Il borgo di Lundim sparito in una notte e al suo posto una immensa piana multicolore! Potrei continuare ancora per molto, elencando questo sviluppo mi sarebbe inutile. Il mago Ferveus, inviatomi a luogo nella biblioteca del castello, è venuto a conoscenza di alcune notizie che se vere sono allo stesso tempo sconvolgenti e incoraggianti. Ascoltate comunque dalla sua bocca ciò che ha scoperto.»*

**Il discorso di Igrom si è appena concluso quando da una [illegible] sbuca la vecchia figura di Ferveus, che si dirige verso di voi dicendo: *«Vedo che il nobile Igrom ha scelto bene i suoi emissari: spero che le vostre abilità possano aiutarvi a riuscire in questa pericolosa missione. Ehm... dunque, la missione, sì. Il problema che ci affligge tutti è che*

[illegible]

menti non sono in grado di comprendere le incredibili complessità e stranezze della trama degli universi infinito-dimensionali. Dopo che [illegible] finito di fare domande

«Vedo dalle vostre espressioni stupefatte e allarmate che considerate l'impresa impossibile, dato che l'Accademia della magia è stata distrutta secoli addietro, tuttavia la vostra missione non è poi così irrealizzabile; infatti, alcune tracce per quanto affinate, ci'...»

Ferveus si interrompe assalendo, cercando di [illegible] un grosso volume da terra e di aprirlo. Alla fine, dopo molti sforzi e qualche scricchiolio di ossa, riesce infine [illegible] e continua leggendo: *«...e quindi. Vedo di fare trovare sul vostro mantello il testo completo della magia necessaria per allontanare per sempre i due esiliati, magia che sarebbe dovuta essere lanciata quando [illegible] mondi si sarebbero trovati di nuovo riuniti [illegible], facendo in modo che non succeda mai più che un uso scorretto della magia comporti, a causa di fare esplodere [illegible] tutti gli universi [illegible]. Ovviamente le vostre identità nel mantello erano facilmente accessibili a tutti, tranne che a pochi saggi che avrebbero potuto offrirle sul mercato dei maghi. Il mantello era di velluto nero, con le rune color oro, ed [illegible] riconoscibile ovunque per l'effige dei maghi che rimandano rosso su di esso.*

«Ora io», continua Ferveus, «avrei capito che volevate quelle rune su [illegible] mantello di Vedon, che dovrebbe trovarsi con le sue spoglie o comunque nella sua [illegible] nella grotta di Hantyom. «Ed è proprio lì che dovete recarvi», riprende Igrom, «Con la massima discrezione, naturalmente. La zona di Hantyom è [illegible] fuori di qualunque giurisdizione ed è abitata da barbari incolti che non hanno mai sentito parlare di Vedon e del rischio che tutti noi corriamo. Mi raccomando dunque, la sorti del mondo, se ciò che afferma Ferveus è vero, sono nelle vostre mani.»

«Consiglio [illegible] di cogliere sui loro libri

[illegible]

[illegible] Demoni di Angelo Ver [illegible]

lo magico [illegible]

[illegible] Pulla di Fuoco. Infuocatissima [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

cessario per [illegible]

[illegible]

[illegible]

risalirà in qualunque modo possibile. Purtroppo [illegible] dove si trova precisamente la [illegible]

[illegible] che sono deceduti nel giorni di marcia [illegible]

[illegible]

[illegible]

su dove si trova la grotta di Hantyom, o sulla costa

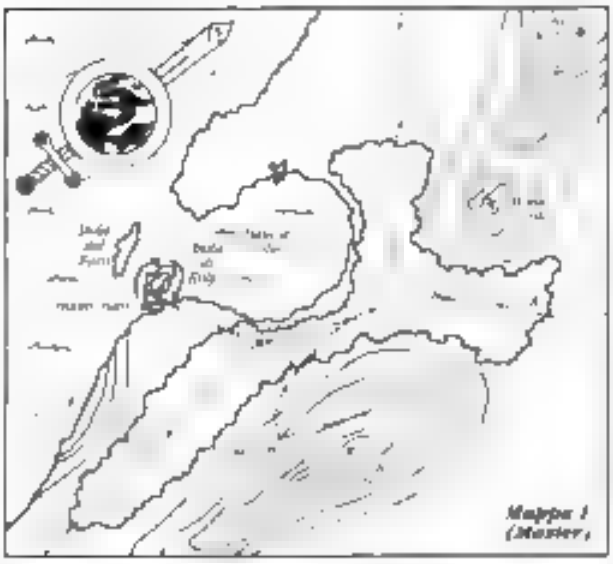
[illegible]

raggiungibili

[illegible] più volte dal pirata, che alla fine se ne [illegible] dell'attacco di una [illegible] nave. Vero [illegible] ago il territorio circostante prendendo [illegible] villaggio senza riegeno, fino a che [illegible]

2. LA ZONA DI HUNTWON

Vi trovate in un bosco non molto fitto dal rumore dei gabbiani e dall'odore di salsedine portato dalla brezza. Il mare vi dovrebbe trovare di fronte a voi. Ai vostri lati si innalzano due montagne. Il sentiero, ridottosi progressivamente man mano che avanzavate, è sparito del tutto e potete solo immaginare che conducesse al mare.
Alla vostra destra spingete un filo di fumo che si innalza verso il cielo limpido.



3. CHIED ED ANDO

4 livello - Maledizione

AVVENTURA

[illegible]

4. LA GROTTA DI HORTWON

[illegible]

State camminando su un sentiero che si snoda sul fianco della montagna alla vostra sinistra c'è uno strapiombo, mentre alla vostra destra il monte si innalza verso il cielo. A un certo punto giungete in vista di una costruzione incassata nella roccia probabilmente si tratta dell'entrata alla grotta di Hortwon. Vi è una porta, sbarrata da un cancello che è però aperto e, più in alto, un ampia finestra.

[illegible]

La grotta si snoda di fronte a voi e alla vostra destra, ma più che di una grotta sembra si tratti di una spaccatura nella roccia che è stata rivestita in muratura.
Il soffitto è parte in roccia e parte in muratura, che si raccorda alla prima tramite una stupenda volta a botte.
Alla vostra destra, nell'angolo vicino alla porta, si trovano un capitello e una scopa, mentre di fronte a voi vi è un altare con due candelabri e alcuni fiori freschi. Dietro l'altare, incassata in una nicchia nella roccia, si trova una statua di legno.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

bezza unica della zona. Non che questo interessi a qualcuno comunque. Questa corrente non riguarda la superficie del fino a cinque metri di profondità e le zone prossime alla [illegible] evidenti individuate da questo punto. E' però [illegible] cranno in vista della baia di Kolje- [illegible] la seguente descrizione:

La vista che si presenta ai vostri occhi è maestosa. Una baia lunare più si trova di fronte a voi. Siete su di una scogliera a picco sul mare, che si inoltra circa cento metri più in basso. Al centro della baia si trova un'isola, collegata alla terraferma da un arco di sassi che si erge maestoso sui flutti.

Se i PG non [illegible] marginale [illegible] che purtroppo scende a picco prima e ancora abbastanza [illegible] disegnate loro uno della baia. Quindi [illegible] si troveranno in prossimità dell'arco a meno che non preferiscano [illegible] scogli.

Vi trovate di fronte all'imboccatura dell'arco è lungo più di cento metri e si erge maestoso sul mare. Nonostante la sua grandezza è chiaro che l'erosione che si fa generare lo sta anche distruggendo: vi sono parecchie fessure che lo attraversano e vi sono massi in equilibrio più o meno precario. Dall'altro lato si trova l'isola di Kolljey: riuscite a scorgere alcune barche nella baia e alcune case vicino alla riva. Alla vostra sinistra, come a guardia dell'ingresso al fiordo un'altra isoletta. Vi pare di scorgere delle rovine di una torre su di esso. Di fronte all'imboccatura dell'arco vi è un cumulo di rovine di costruzioni umane: poco più che di mezzi-giganti. A sud la costa declina dolcemente verso una spiaggia.

[illegible] annunciando il suo aspetto fragile, assorbe tranquillamente il peso dei PG, nonché dei cavalli [illegible] [illegible] [illegible]

AVVENTURA

6. L'ISOLA DEI FABBRI

7. LA NAVE DEI PIRATI

1 Se PG si pongono [illegible] in prossimità del ragno della nave [illegible] più non nascondi [illegible] rotoli, potranno effettuare 3 attacchi [illegible] ravvicinata, allontanamento e/o cercare di salire a bordo [illegible] sulla destrezza a + [illegible] di Skarxul!

2 Se PG tenteranno di incontrare la nave [illegible] durante [illegible] prima di [illegible] qual avrà diritto a due attacchi.

3 Se PG sono in qualche modo [illegible] nave [illegible] per [illegible] vedranno [illegible] Zombi e Skarxul non tenteranno di recidere [illegible] salvezza contro [illegible] round.

SKARXUL (1) Ogni volta [illegible] vedranno il [illegible] salvezza contro [illegible] round.

ZOMBI (10) [illegible] 9 danni.

Una volta uccisi Skarxul e gli [illegible] esplorare la nave senza sembra [illegible] una attacco sorpresa.

[illegible]

b) Varie cabine e saloni.

d) Armeria. Varie armi e armature da: coltelli alle [illegible] completamente arrugginite.

e) Un unico locale, in [illegible] pieno di barili e corde marci. Ci sono anche [illegible] martelli, alcuni dei quali ancora [illegible] nulla di importante.

f) Cabina di Skarxul: un letto [illegible] sono vari pezzi d'oro, [illegible] g). Sparsi del tesoro [illegible] cabina oggetti di descrizione [illegible] NON enfatizzati [illegible]

Di fronte a voi, di [illegible] una vista [illegible] forzieri ricolmi d'oro, solidi e [illegible] d'argento e non, sopo [illegible] per la [illegible]. Vi sono vari vasi colmi di gemme. [illegible] stanno probabilmente d'oro massiccio in un angolo. Sul pavimento, purtroppo rovinati dall'acqua [illegible] anche se questa [illegible] parzialmente sgombra d'acqua) vari strati di tappe[illegible]. Collane, corone, bracciali, spille, diamanti, [illegible] e zaffiri si trovano sparsi [illegible].

Se i PG cercheranno nel tesoro, leggere alcune delle seguenti descrizioni, a seconda di cosa frugano. NON leggere [illegible] ne della stanza fino a che qualche PG non [illegible] di esaminarla. Eventualmente rileggere più volte la descrizione dell'[illegible] tesoro [illegible], volendo, di particolari. Dopo un po' [illegible] dall'acqua, lo scopo della loro ricerca: il manuale di Vedua, si cui è riportato l'incantesimo cercato. Purtroppo, tu, [illegible] appena il manuale sarà preso [illegible] sarà fatto, esso [illegible] in frammenti troppo piccoli perché si sia [illegible]

[illegible]

COFANO ARGENTATO. [illegible] cofano è [illegible] all'interno vi è [illegible] di diamanti [illegible]

[illegible]

SCRITTONE DELLA STATUA. [illegible]

Si tratta di una statua d'oro di squisita fattura: la persona che rappresenta e il modo con cui è vestita vi sembrano familiari, infatti non è altri che l'ormai mitico mago Vedua. La statua deve risalire al periodo successivo alla morte dello stregone, e deve essere stata fatta dai maghi dell'Accademia per ricordarne la grandezza. La sua fattura è squisita e risale al periodo più fulgido della magia, quando con essa si sapeva forgiare e cesellare l'oro con arte superiore a quella dei migliori artisti. I lineamenti di Vedua sono infatti rappresentati con una abilità e una precisione impressionante. Nessun particolare è stato trascurato dal cesello dell'orefice: dei maghi sulla sua cintura ai nodi dei calzari; dai lunghi capelli alle sue sopracciglia alla fiorente barba.

[illegible] Peraltro, spedirli in [illegible] è particolarmente [illegible]. La quantità incredibile di tesoro e di gemme preziose che costituiscono il tesoro di Skarxul può forse costituire qualche problema di [illegible] dell'equilibrio della [illegible] il PG di [illegible] nuoto l'oro con se facendo affondare [illegible]

[illegible] del [illegible] **DUNGEONS & DRAGONS** [illegible] proprietà esclusiva della TSR Inc. © 1991 Gilco [illegible] di **DUNGEONS & DRAGONS** [illegible]

PER NON PERDERE NESSUN NUMERO DI **KAOS** APPROFITTANDO PURE DI BONUS SUPPLEMENTARI: LA SOLUZIONE GIUSTA E'

ABBONARSI!

GLI ABBONATI A **KAOS** LA CERCHERANNO A CASA PROPRIA LA RIVISTA LA PAGHERANNO MENO CHE IN EDICOLA E SARANNO SICURI DI NON PERDERE NESSUN NUMERO

GLI ABBONAMENTI A **KAOS** SONO DI TRE TIPI

ANNUALE CON DONO

NUMERI DELLA RIVISTA + UNO DEI SEGUENTI GIOCHI DA TAVOLO DELLA SERIE "GIOCHI DEL MONDO ANTICO"

ANNUALE SENZA DONO

NUMERI DELLA RIVISTA CON SCONTO PARI AL PREZZO DI DUE NUMERI DELLA RIVISTA

BIENNALE CON DONO

NUMERI DELLA RIVISTA + UNA SERIE COMPLETA DI SEI MAZZI DI CARTE DA GIOCO DELLA SERIE "GIOCHI DI COMBATTIMENTO"

MODALITA' DI ABBONAMENTO:

SPECIFICARE NELLA CAUSALE DEL VAGLIA POSTALE IL TIPO DI ABBONAMENTO PRESCELTO E L'ELENCO DEI NUMERI ARRETRATI RICHIESTI A PAGAMENTO. INDIRIZZARE A: KAOS EDIZIONI, VIA MARCONI 4, 40122 BOLOGNA.

ATTENZIONE!

IL PERIODO DI ABBONAMENTO VA DAL 1° GENNAIO AL 31 DICEMBRE 1991. NON SI ACCETTANO ABBONAMENTI TELEFONICI. NON SI ACCETTANO ABBONAMENTI TELEFONICI.

LEGGENDE DELLE CONTRADE DIMENTICATE

ATTO I°

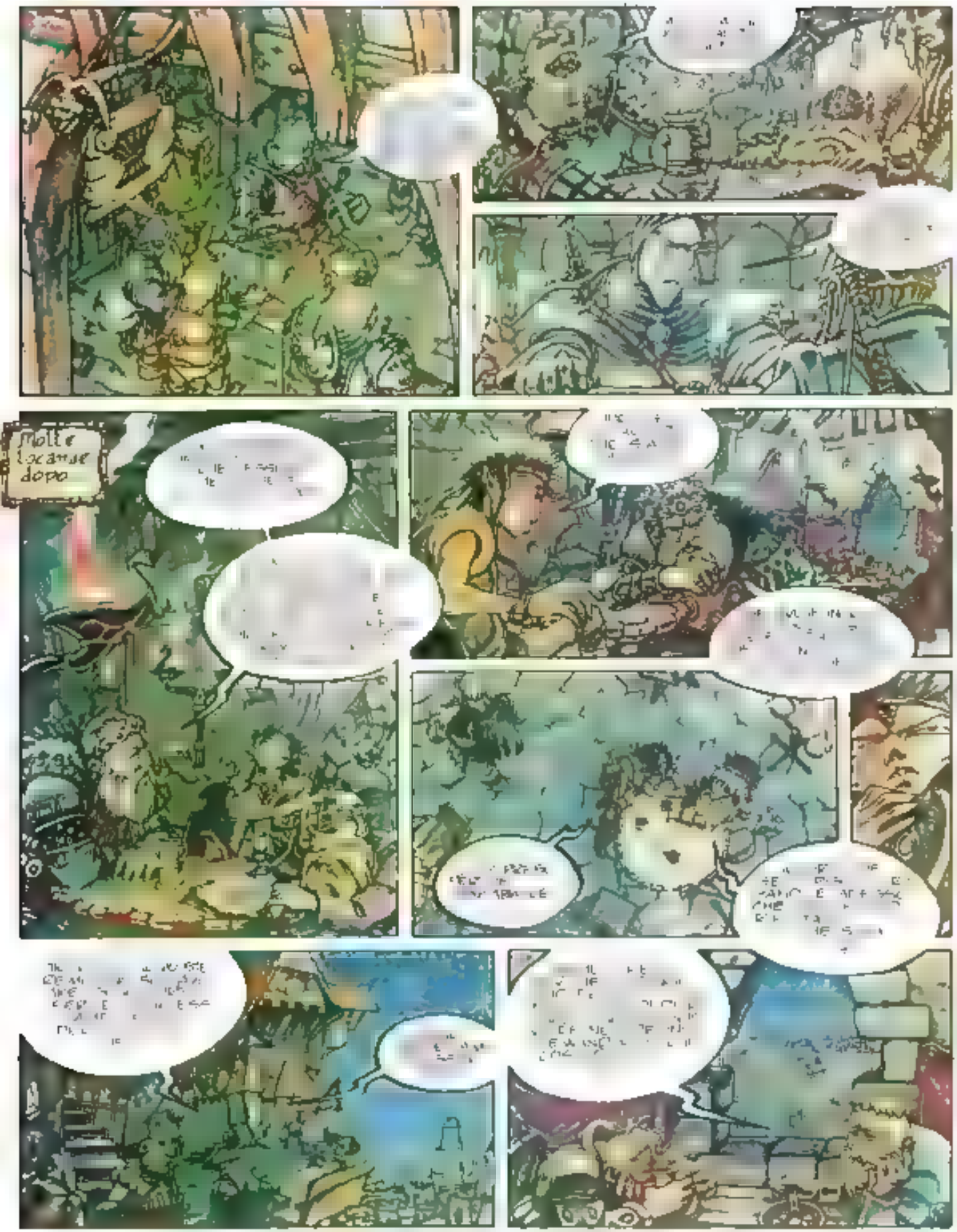
LA STAGIONE DELLE CENERI

PARTE SECONDA

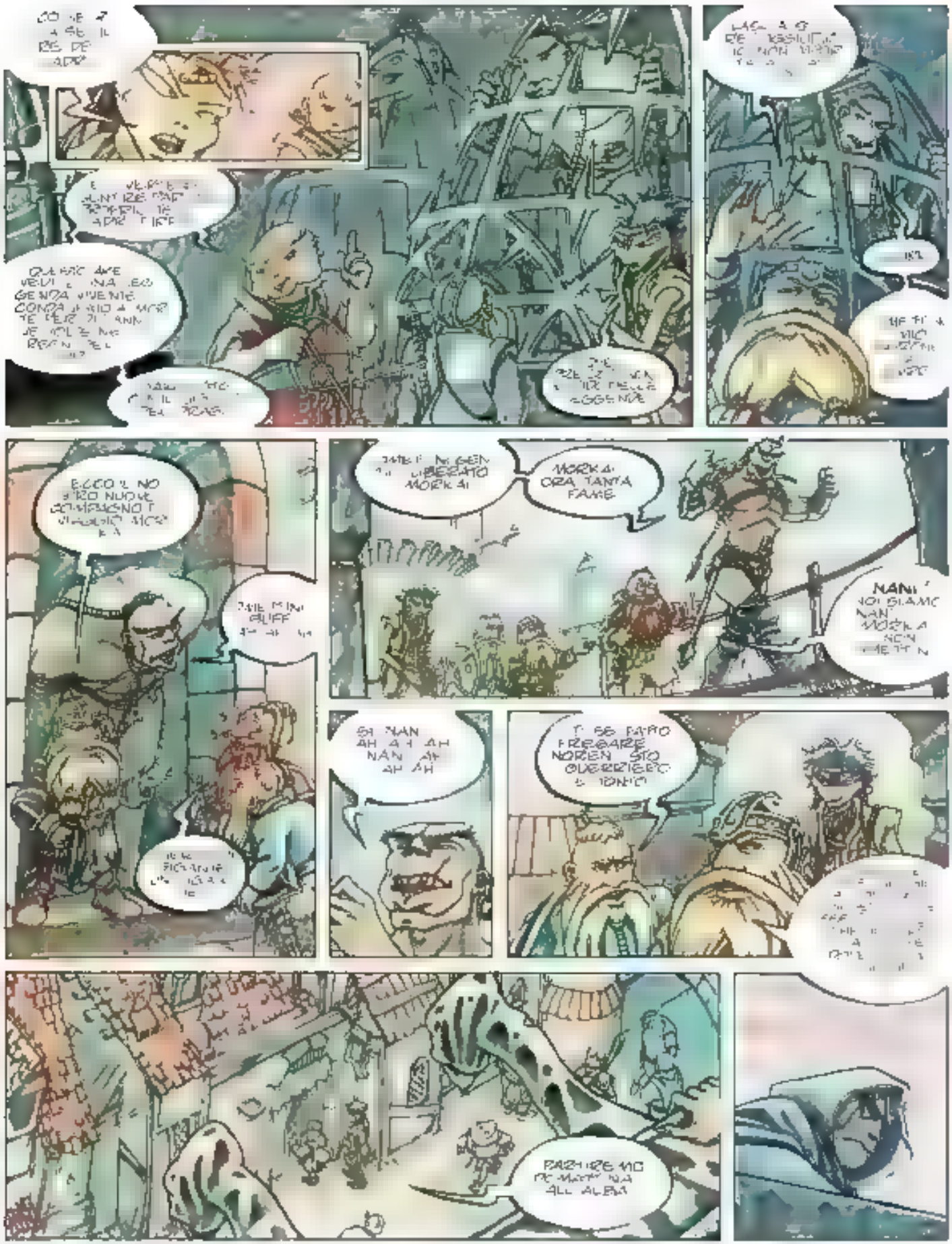
Otem, Arfen e Noren sono tre nani alla ricerca di Rakan, loro consimile designato come successore al trono! Di più non è dato sapere (è noto che i nani non sono molto ciarlieri)! Nella prima parte i nostri hanno già fatto conoscenza con alcuni pericoli (animali e non) di queste contrade e se la sono cavata egregiamente.

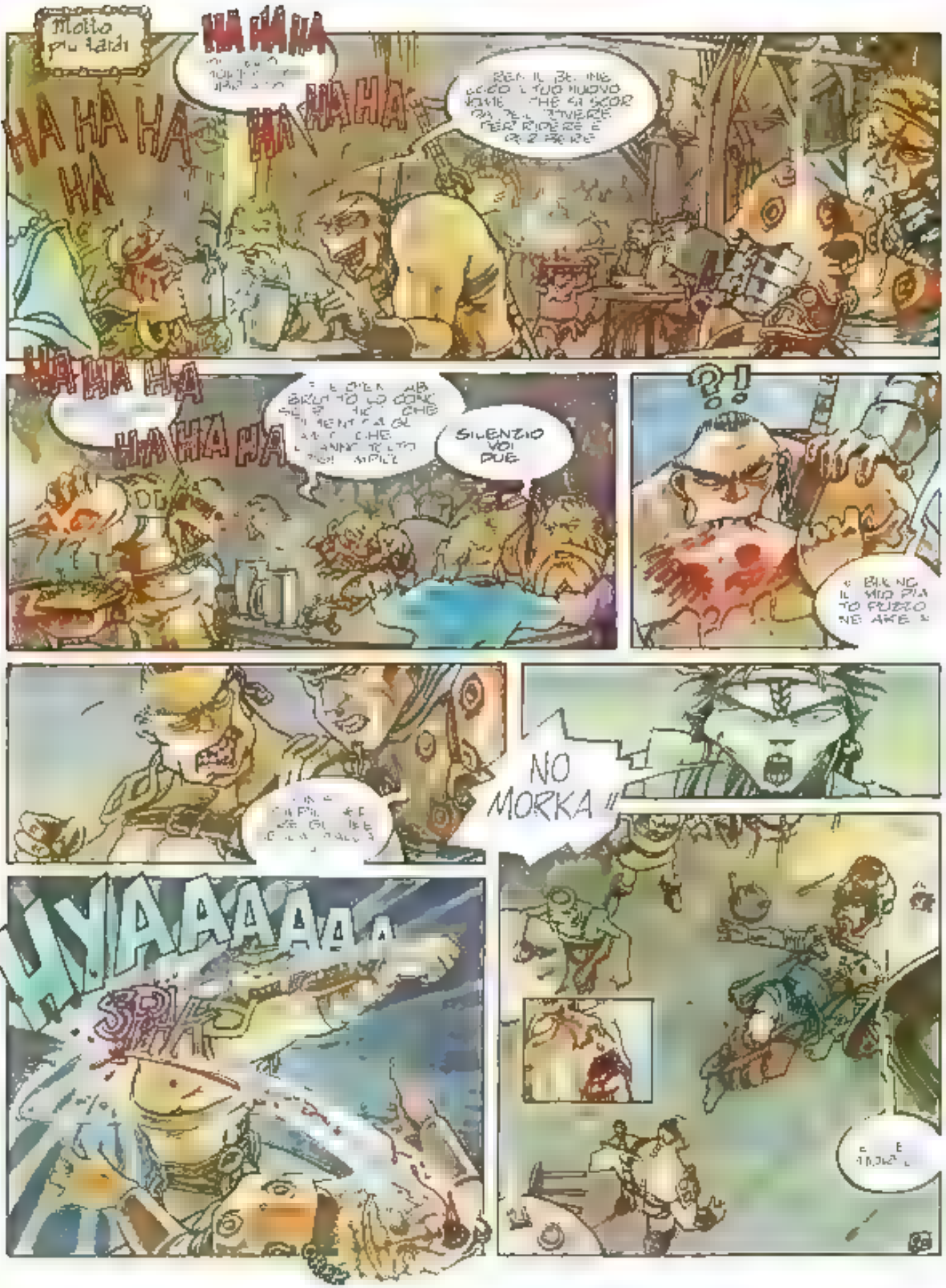
Tutti sanno, però, che le strade del nord non sono sicure e forse è per questo che Pelfo Pirlin si è unito alla comitiva... o forse non solo per questo?

L'incontro con un personaggio più losco di lui (il fratello) lascia intravedere interessanti sviluppi...


molte lacrime dopo

BOK BOK


NAN!
NOI SIAMO NANI MORKA NON MANGIATE

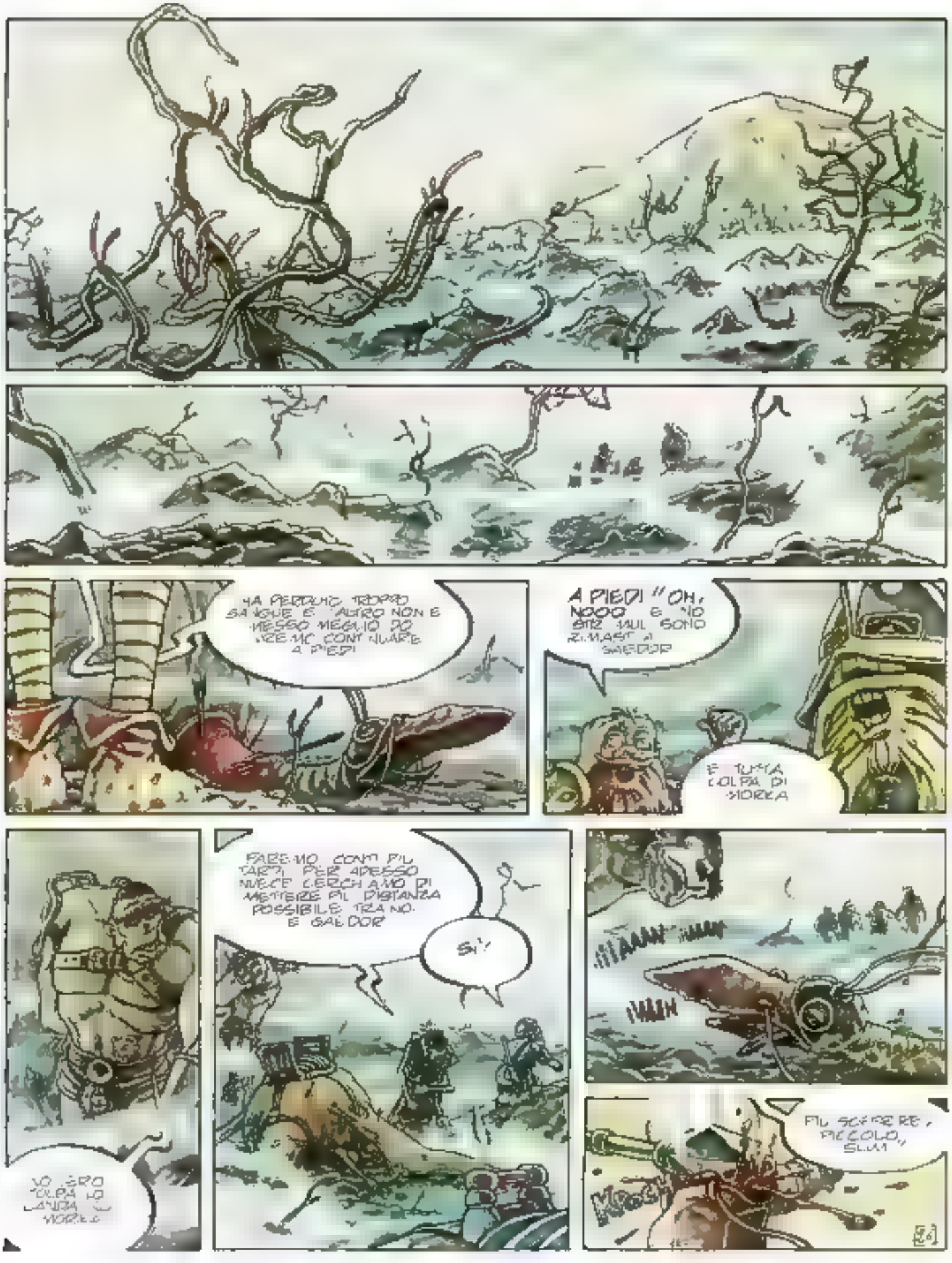

Molto più tardi
HA HA HA
HA HA HA HA
HA HA HA
HA HA HA HA
SILENZIO VOI DUE
?!
NO MORKA !!
HYAAAAAA
SPAK

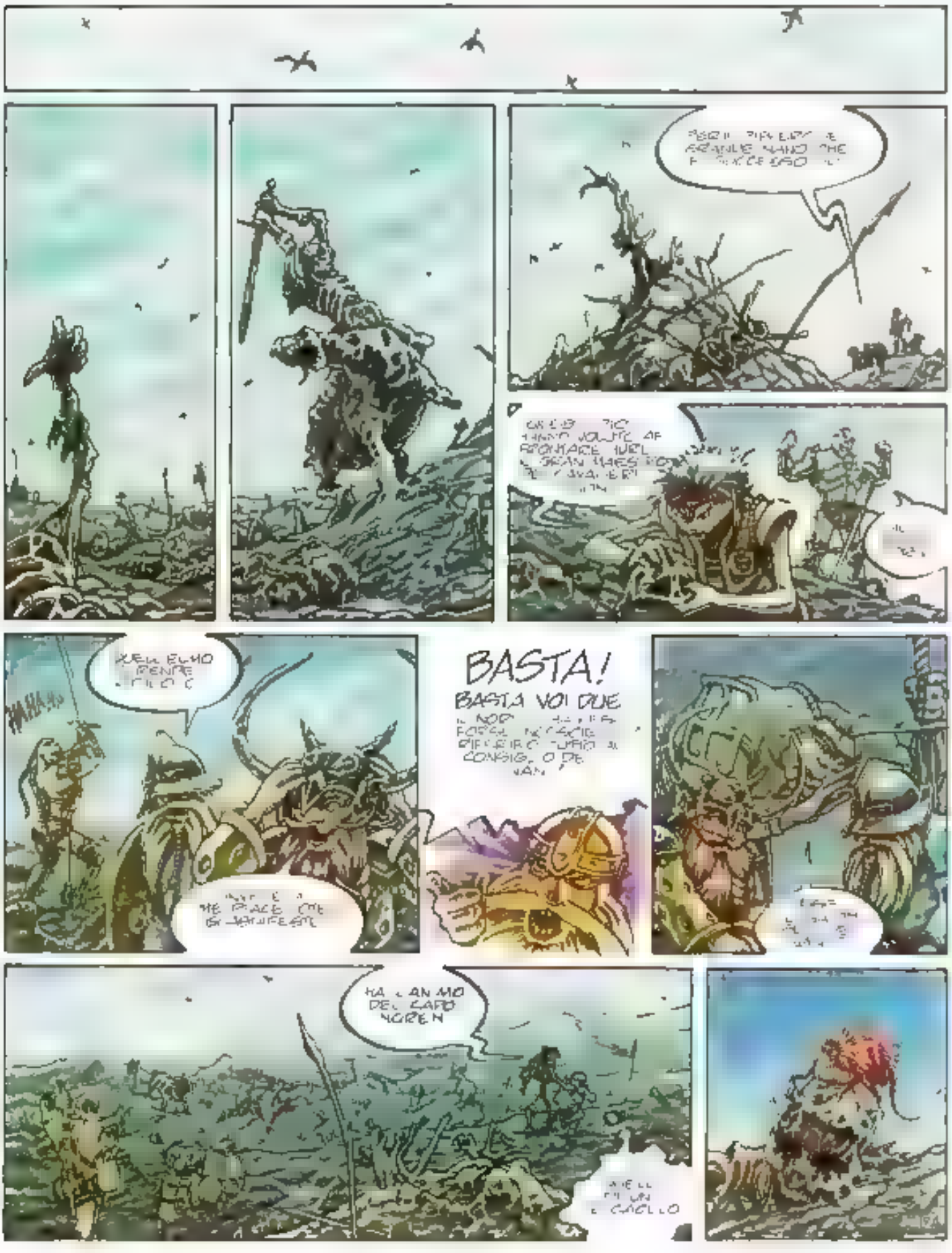
GUARDIE GUARDIE !
AHHH, NO GR.DA..
HYAAA
SHKON
?

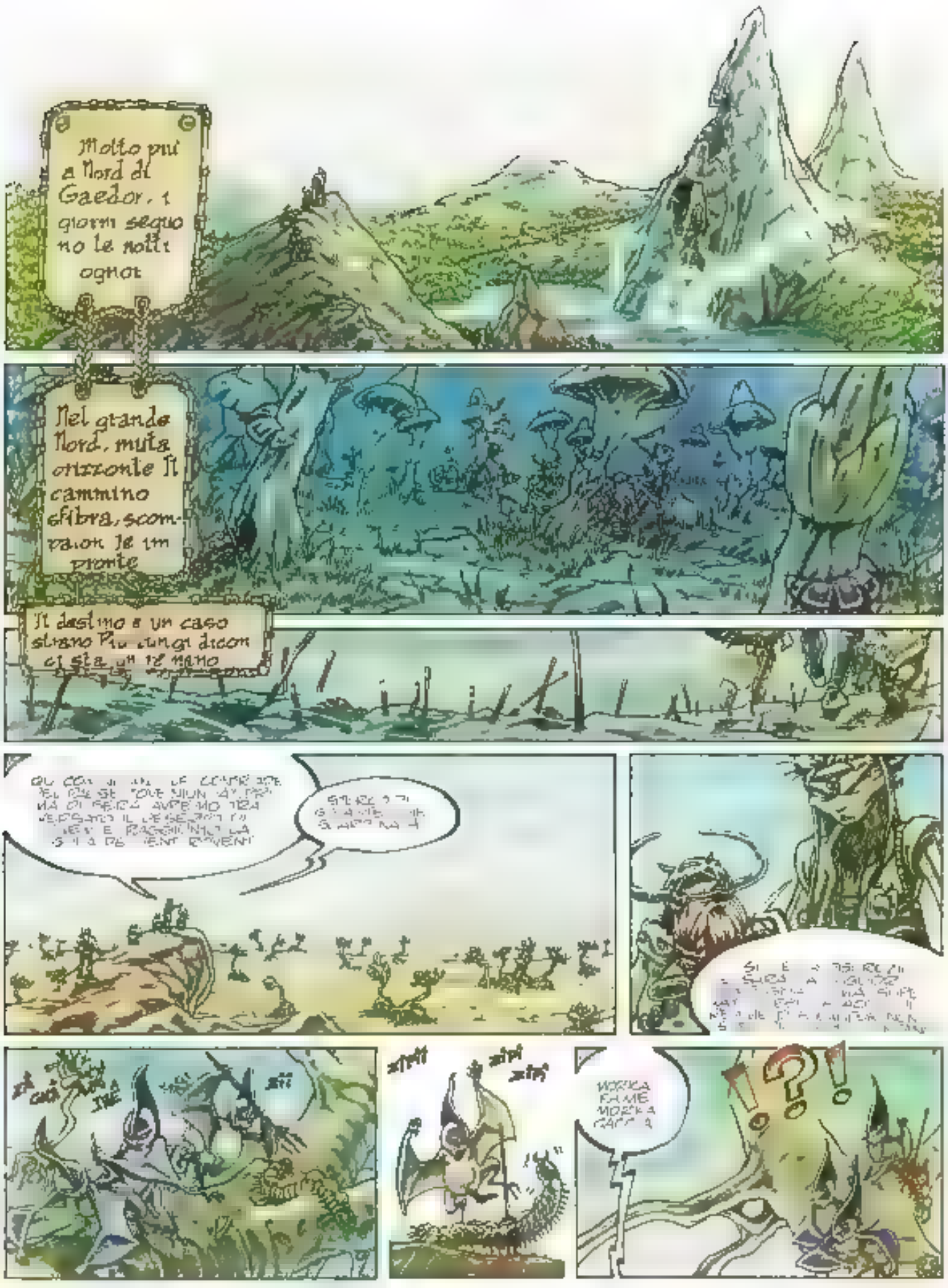
?!
'L CORR PIU FORTE DI COME SAI BATTERE AKE FAMM E.DERE AMMASSO DI CARNE
HYAAAAAA
AAAA
AMMMRRH...
AH AH AH AH

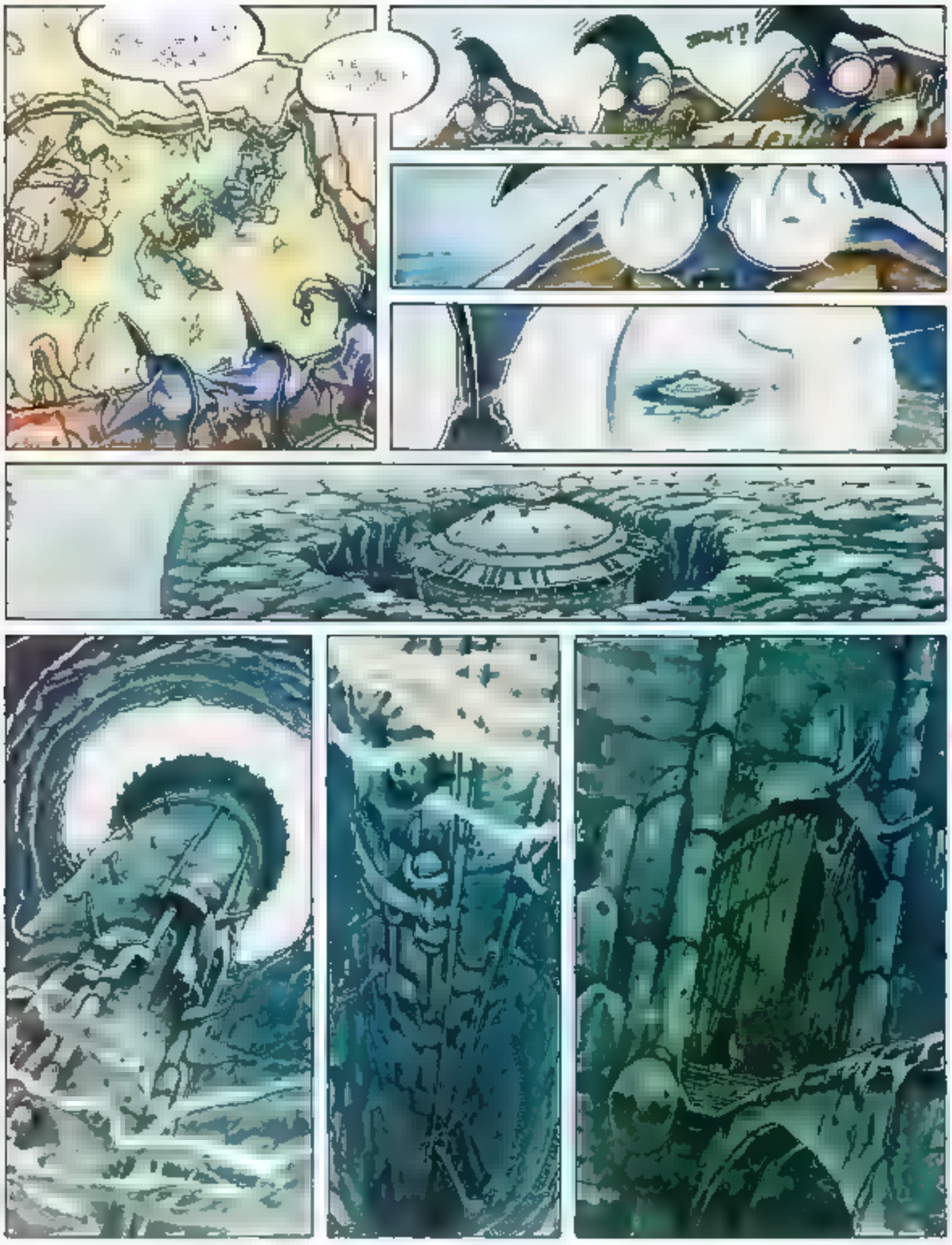
FFUUU
KLING
CERTO
JUAAÄ
HAHA HAAA

KRRR
AHHHH! NO!
KRAAAA


HA PERSO TROPPO SANGUE E L'ALTRO NON È MESSO MEGLIO DI NOI. NON POSSIAMO CONTINUARE A PIEDI
A PIEDI!! OH, NOOO E NO STAVOLTA SONO RIMASTO A SECCO
È TUTTA COLPA DI MORKA
FACCIAMO CONTI PIÙ TARDI. PER ADESSO DOBBIAMO CERCARE DI METTERE PIÙ DISTANZA POSSIBILE TRA NOI E GALDOR
SÌ!
NO, NON È COLPA DI NESSUNO, È COLPA DI MORKA
FIU SCHIERE, PIEGOLO, SUBITO!!
KRACK


BASTA!
BASTA VOI DUE


Molto più a Nord di Gaedor, i giorni seguono le notti ogni
Nel grande Nord, molta attenzione fi cammino sfibra, scompaiono le impronte
Il destino è un caso strano Più lungi dicono ci sia un re nano



NNNN LE MIE PALLE VEDETTE HANNO AVVISTATO QUALCOSA
NNNN PERCHÉ I MIEI OCCHI SONO PUNTATI SU SPOT
CHE DITE A SSIN ? NNNN
NNNN NON È SICURO
PERCHÉ NON ?
NNNN SI ANDAVANO ACCOPPIANDO AFFANNOSAMENTE
STRANO MOLTO STRANO NNNN
NNNN SONO UN PO' UN DA SCOPARE BENE NNNN CERCANDO UN RE NANO NNNN E MANDORE
È POSSIBILE CHE NON SI CERCHI QUALCOSA, HUEL ?
NO POTENZA DELLE POTENTISSIME SCUSE ESSERE AL MONDO A " " TEMPO PERSO !!!

SUGGERIMENTI PER GIOCARE UN RUOLO

(E DIVERTIRSI)

di Roberto Sedda

UBRICHE

1 ELIMINARE GLI STEREOTIPI

2 LA CLASSE E LA RAZZA

3 LA PROFESSIONE

gia di avventura, ambizione, motivi di cuore, povertà, vendetta, l'incarico di un padrone esigente e così via. Segnatevi tutto alla rinfusa anche già scelte a punto due e riflettete come persuadere quel cliente voi? La risposta probabilmente vi suggerirà una più lezione per il vostro personaggio. Per esempio non esiste un giovane avventuriero mercenario, uomini d'arme al servizio di un Signore guardie, soldati, guerrieri di un [illegible] giovani figli cresciuti nelle [illegible] vita. Per le altre classi vale il discorso: la [illegible] è diverso dal giovane [illegible] dal parroco di campagna e [illegible] un culto segreto [illegible] sanguinarie [illegible] parlare di scassinatori, agenti di polizia che probabilmente sono costretti a usare le stesse [illegible] dei loro avversari, cacciatori di taglie e [illegible] giovani bene che rubano per divertimento oppure di maghi di corte, streghe di campagna, fattucchiere [illegible] dovrei [illegible] elenco può continuare a lungo. Questo vale a maggior ragione per i semiumani: un nano, per esempio, può essere un guerriero della stirpe sotto la montagna e un minatore, un'elfa può essere altro del genere.

4. L'ETA' E IL SESSO

Non si tratta affatto di cose a cui scegliete l'età più adatta ai personaggi: come l'avete creata storia, non pensate che debba avere per forza la vostra età. Non [illegible] personaggi decrepiti [illegible] vecchi, anche se [illegible] una [illegible] un [illegible] che [illegible] di [illegible] del suo potere. [illegible] [illegible] [illegible] potrebbero essere punto divertente. Anche il sesso non è [illegible] [illegible] [illegible]

TERMINATOR 2
IL GIORNO DEL GIUDIZIO

di Roberto Di Meglio

alla metamorfosi del cinismo d'accia
e prima sintetica che lentamente si
umanizza, pur mantenendo intatt
sua durezza di automa. Il cambiamento
nella psicologia è reso con grande
abilità e apre la strada ad alcune delle
situazioni più divertenti e drammatiche
dell'intera storia, soprattutto nell'
interazione con il piccolo John
Connor. Non meno riuscita è la
presentazione dell'altro Terminator
il T-1000, che, pur non essendo fisicamente
imponente come Schwarzy
Robocop e quei mingherlini, stabilisce
all'istante un nuovo metro di
giudizio. La sfida dell'antagonista è stata una delle più difficili nella costruzione della nuova sceneggiatura: tra le ipotesi scartate quella di utilizzare Schwarzenegger come antagonista di se stesso e quella di cercare qualcuno
Rendere credibile il T-1000 e le sue trasformazioni è risultato moltissimo un lavoro di effetti speciali, realizzato in parte in computer graphics dalla Industrial Light & Magic in parte con metodi tradizionali dal bravo Stan Winston (*Aliens, Predator I e II, Edward Mani di Forbice*).

Il risultato è la creazione di un villain che non fa rimpiangere quello della prima parte e che si può confrontare nobilmente con il mostro di Alien. Non entriamo nei dettagli della trama per non rovinarvi nessuno dei colpi di scena che il film vi riserva, per voi sarete comunque costretti a leggere tutte le pagine di presentazione, non compiangeteci soldi spesi per il biglietto e pelata persa.

Se c'è già un *Terminator*, non può assolutamente perdere il sapore *del proibito*, che non è solo un eccellente sequel, ma anche una vera **conclusione** della storia.

Non [illegible] per l'uscita nelle sale comunicando il titolo vincitore, una cosa piena quel che è certo è che Cameron e Wisher non hanno lasciato qualche filo in sospeso che dunque alla spettatore la sensazione di aver visto un film incompiuto, ma hanno portato a compimento un progetto molto ambizioso. Come si alternato il successo Wisher una intervista. Andiamo a vedere questa storia e per quanto mi riguarda lo credibile e magnifico finale.

RACCONTI DI TAVERNA

Una sera, tanto tempo fa, in una taverna lontana lontana...

STORIE DAL LIBRO NERO

Compilate dal menestrello Leonardus

Epoca: il fuoco della magia non è più quello di una volta.

Questa affermazione, tanto in voga nelle taverne, nasce semplicemente dall'osservazione della decadenza che investe ogni cosa. A me non pare proprio!

Mai, nell'intera storia umana, strumenti magici sono stati così facilmente fruibili come lo sono oggi. Ho appena finito di leggere un libro che spiega come costruire [illegible] con qualche centinaio di pezzi di ferro. Con qualche centinaio di pezzi di ferro, capite? Non è una cosa da poco. Ci vuole pur sempre una buona dose di abilità per assemblare tutti quei pezzi, e poi bisogna anche saperli usare. Ma, insomma, con un po' di pratica e di esercizio, chiunque può diventare un formidabile incantatore di metallo.

Non è un caso che il Terribile Mago Rosso delle Montagne Fumanti abbia costruito la sua [illegible] nelle ossa del drago.

Ah, certo, perché ne abbiamo uno!

La vera domanda è: il drago è stato ucciso con la magia? Il mio amico Bob, per esempio, è convinto di sì. Secondo lui, il drago è stato colpito da una freccia magica scagliata da un arciere magico. Io, invece, sono convinto che il drago sia stato ucciso da un normalissimo arciere, che ha scoccato una normalissima freccia, che ha colpito il drago in un punto debole. Poi, però, accaduto qualcosa, un'esplosione, un terremoto, un [illegible] che ha fatto crollare la caverna in cui il drago si trovava. Sfortunatamente per lui, il drago è morto sul colpo, ma non è stato il mio amico Bob a ucciderlo.

Ma, ripeto, questo è solo il mio parere. Bob, invece, è convinto che il drago sia stato ucciso da un mago.

stivi e copricapi), ma accorto fu incalzare coi piedi di piombo.
Eldren, l'elfo esperto di magia e applicazioni militari, notoriamente di poche parole, si mosse dall'angolino.
Non solo la magia, spesso la realtà pare mutare in modo imprevedibile, piegandosi al volere di entità che non sono di questo mondo. Sentite qua».

Racconto di Eldreth

Con la spada sguainata mi addentrai nel corridoio. Al termine di esso, forzai leggermente la porta e trovai la camera da letto della principessa. Ella si alzò felice di vedere il suo salvatore e mi abbracciò. Dopo pochi istanti, già mi spiegava come avrei fatto a trovare la dimora del mago cattivo e anche qualche metodo per sconfiggerlo: avrei dovuto intingere la spada nel sangue di un pipistrello morto di peso. Seguendo le sue istruzioni, mi avviai tranquillo nel corridoio. Ben presto mi accorsi che qualcosa non andava, le porte non erano dove dovevano essere. In breve mi persi. Poco dopo cercai di tornare sulle mie tracce e trovai di nuovo la camera della principessa, ma dopo esservi entrato, constatai che sicuramente una grande magia era all'opera: dieci orchetti si scagliarono all'attacco. Dopo averli facilmente sconfitti, trovai una porta simile alle prime e di nuovo la principessa. Questa si chiese perché fossi ancora qui, e mi spiegò una storia abbastanza diversa, secondo la quale avrei dovuto trovare sangue di pipistrello per rendere più potente la spada. Infine mi disse di non essere neppure la principessa, ma sua sorella, mentre costei giaceva legata e imbavagliata nelle segrete. «E allora, come sai il metodo per uccidere il mago, che è nei sotterranei a Greenzaré» Elli mi guardò con uno sguardo perplesso e disse «Beh, magia, no?»

Bene, può capitare a tutti di sbagliarsi. Si può sbagliare perché si è letto poco e male l'avventura, oppure perché si è verificato qualche errore di traduzione dall'inglese (molti arbitrano avventure traducendo all'impronta). Il gioco comunque è fatto. Errare è umano, ma perseverare è diabolico! Qui il malcapitato Master ha sicuramente confuso un paio di cornicioli e due persone fra loro. Le strade aperte per liberare i ciarlieri sono molteplici:
(1) potete decidere che il passato era 'giusto'. In fondo, se quel particolare incantesimo ha funzionato proprio in quel modo, potete presumere che lo stesso accadrà in futuro. In pratica, compirete una ***modifica definitiva*** *alle regole o all'avventura, lasciando comunque presente se per caso giocherete con persone non del vostro gruppo.*
(2) potreste riaffermare il vecchio «Chi ha detto ha detto...» e fa la strada forse più semplice. Dal momento in cui si scopre la magagna, la regola o ***la situazione viene corretta.*** *Questo può essere a favore o a sfavore dei giocatori, alla lunga le cose si equilibrano. E' la soluzione che vi consiglio.*
(3) applicare le nuove regole ***retroattivamente****. E' il metodo più pericoloso, perché può risultare di generare estrema confusione tra i giocatori, e alla lunga l'instaurarsi di un cattivo rapporto giocatore-Master, con l'immediata morte della regola a proprio vantaggio e il secondo a negarla.*
«Magia invero inusuale! Ma chi ci assicura che ciò sia accaduto realmente, e non siano elucubrazioni di un pazzo? Ehi, ma anche a me m'è successa 'na roba simile: c'avete presenti i rampini dei ladri? Non me riesce più de usalli in nessun modo...» Loste scosse la testa nel vedere tante menti fini (beh, quasi tutte) discutere di cose tanto inutili. «La vita è come è», borbottò fra sé e sé, «inutile discutere» e si avviò per l'ennesimo giro di birre.
Per finire, evitate assolutamente l'errore! Una volta decisa un'interpretazione della regola o dell'avventura, dovrete adeguarvi anche voi, non solo i giocatori, altrimenti la vostra credibilità subirà un grave colpo, forse mortale.

IL WARGAME TRIDIMENSIONALE

GIOCARE A TUTTE LE ETA' CON I SOLDATINI

di Michele D'Agostino

Quando mi è stato chiesto di scrivere un articolo sul Wargame Tridimensionale ho subito pensato a quelli che avevo letto; in tutti, invece del Gioco, si parlava delle origini, dagli eserciti cinesi di terracotta agli studi del generali del '700 e '800, e della filosofia che spinge l'Uomo a giocare alla guerra. Lasciato tutto ciò ai luminari del Wargame e, molto praticamente, preferisco parlare del gioco sul tavolo.

Il Wargame Tridimensionale è in parole semplici quello che si gioca usando i soldatini, miniature di piombo o di plastica, ed elementi di terreno, come boschi, colline, case, in legno o polistirolo, simulando sia piccoli scontri fra pattuglie e avanguardie che colossali battaglie. Molto vario è il "popolo del Tridimensionale" che va dal modellista all'appassionato di storia, al giocatore nel senso puro della parola.

Come i normali giochi da tavolo, anche il Tridimensionale copre tutti i periodi della storia, senza tralasciare Fantascienza e Fantasy. In ogni "periodo" sono raggruppate guerre e eserciti simili fra loro soprattutto per il tipo di di truppe e armamenti utilizzati. La classificazione classica in periodi è la seguente:

ANTICO - dal 3000 a.c. al 500 d.c.
MEDIOEVO - dal 500 al 1300
RINASCIMENTO - dal 1300 al 1600
GUERRA DEI SETTE ANNI - dal 1756 al 1763
NAPOLEONICO - dal 1789 al 1815
RISORGIMENTO - dal 1830 al 1870
GUERRA DI SECESSIONE - dal 1862 al 1865
1ª GUERRA MONDIALE - dal 1939 al 1945
FANTASY E FANTASCIENZA

Come si può notare dalle date, i periodi si restringono notevolmente più ci si avvicina ai giorni nostri, ciò a causa dei passi da gigante fatti nel tempo dalla Scienza della Guerra' che, dotando gli eserciti di armi sempre più sofisticate, toglie la possibilità di confronto con quelli di un periodo precedente.

Tutti i regolamenti di gioco Tridimensionale sono molto simili fra loro e applicano dei comuni concetti di base. Le truppe sono divise in unità, composte da un numero variabile di soldatini, da 1 fino a 50-60, che in base alla scala utilizzata possono rappresentare da 1 fino a 100 e più uomini.

Ogni unità ha una serie di valori che servono a differenziarla dalle altre e che rappresentano la sua capacità di far fuoco, di combattere, di manovrare.

Lo scopo della battaglia può essere la cattura di uno o più obiettivi, nella maggior parte dei casi, la distruzione delle forze nemiche.

Per iniziare a giocare il Tridimensionale non basta comprare una scatola, come nei normali giochi da tavolo, e questo lo rende sicuramente meno diffuso, ma la soddisfazione di giocare delle battaglie "vere" e la possibilità di poter variare sempre scenari e situazioni bastano spesso per attirare l'appassionato verso questo tipo di gioco.

Il primo passo, dopo aver scelto il periodo storico e acquistato un set di regole su questo, è "costruire" un esercito.

Vi sono, come detto in precedenza, 2 tipi principali di soldatini: in plastica e in piombo.

La prima scelta, sicuramente più economica, è ottima soprattutto per mezzi e scenari (carri armati, cannoni, case); il piombo permette di riprodurre nei minimi particolari divise, armi, corazze delle truppe.

Le scale più diffuse per le miniature sono il 15mm e il 25mm, ma oggi si tende a produrre soldatini leggermente più grandi per metterne maggiormente in risalto i particolari.

A ogni set di regole è abbinata una lista degli eserciti del periodo, non sempre però completa dell'organizzazione delle truppe; altro compito del giocatore di Tridimensionale è quello di ricavare da libri e manuali lo schema esatto dei colori delle uniformi e di come era organizzata l'armata.

Preparato l'esercito si può finalmente giocare, vi sono tre 'tipi' di gioco principali: la partita amichevole, il torneo e la campagna.

In una partita amichevole, come in un torneo, i due eserciti hanno "valori" uguali: per ottenere ciò ogni soldatino riceve un valore, in base alle sue caratteristiche, e, stabilito un punteggio massimo, il giocatore può scegliere le truppe che preferisce nell'ambito di quelle storicamente presenti nell'esercito.

Come già detto in precedenza lo scopo è la distruzione dell'armata nemica o la conquista di particolari obiettivi.

In torneo, come in un incontro sportivo, alla vittoria sono assegnati 2 o più punti, in base ai "livelli" di vittoria stabiliti dagli organizzatori, o il passaggio al turno successivo in caso di eliminazione diretta.

In una campagna la situazione e gli obiettivi sono molto diversi, bisogna pensare ai rifornimenti, ai rinforzi e spesso è molto più conveniente ritirarsi, per salvare truppe buone per la prossima battaglia, anziché continuare a combattere a oltranza.

Sul tavolo la battaglia ha solitamente uno sviluppo lineare; il movimento può essere simultaneo o alternato. Le cavallerie, data la loro mobilità, sono le prime a scontrarsi, l'artiglieria, se il periodo storico ne permette l'uso, batte il campo "ammorbidendo" il nemico, la fanteria infine consente di vincere o perdere la battaglia. Intervenendo al momento opportuno.

Tutto ciò può accadere in circa 3-6 ore, tempo medio di durata di un scontro da torneo, ma anche in più giorni di battaglia.

Purtroppo molte delle cose che ho cercato di descrivere si devono vedere "dal vivo" per poter apprezzare la bellezza del Tridimensionale ma spero che questo articoletto, e gli altri che seguiranno, siano sufficienti a incuriosire e attrarre il maggior numero possibile di appassionati verso il Tridimensionale oltre a essere un pratico supporto per chi come me è già un "fanatico" di questo hobby.

OTTOBRE:
Poche ore all'alba
è il primo titolo di SCHEGGE, collana a grande diffusione che ripropone mensilmente le opere più interessanti di MAGNUS!
128 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire 2.500

NOVEMBRE:
Largo delle Tre Api
secondo dei sei titoli che, nella collana SCHEGGE, sono dedicati allo SCONOSCIUTO, il personaggio più amato dai fans di MAGNUS!
128 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire 2.500

SCHEGGE

Granata

SPIETATO!

Glamak

APERTA LA CACCIA AL SUPEREROE!

MARSHAL LAW E' SU NOVA EXPRESS.